SEGASATURN MAGAZINE BOOKS

ガーディアンヒーローズ

パーフェクトガイド

セガサターンマガジン編集部 編

SSM BOOKS • ガーディアンヒーローズ パーフェクトガイド
ソフトバンク
SOFT BANK
SOFT BANK SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターン情報に自信あり！
セガサターンNo１専門誌

SEGA
SATURN
MAGAZINE

最新ゲーム紹介と徹底攻略記事&
特別付録、特集記事満載!!
毎月第２・第４金曜日発売！

ガーディアンヒーローズ
パーフェクトガイド

ガーディアンヒーローズ

パーフェクトガイド

一振りの剣は4人の冒険者を何処へ誘うのか……

この世界には、はるか昔に、「魔法の時代」と「剣の時代という、２つの異なる文明が発達した時期があったという。その歴史も現在はおぼろげなものと化していたが、人々の間にはある伝説が残っていた。

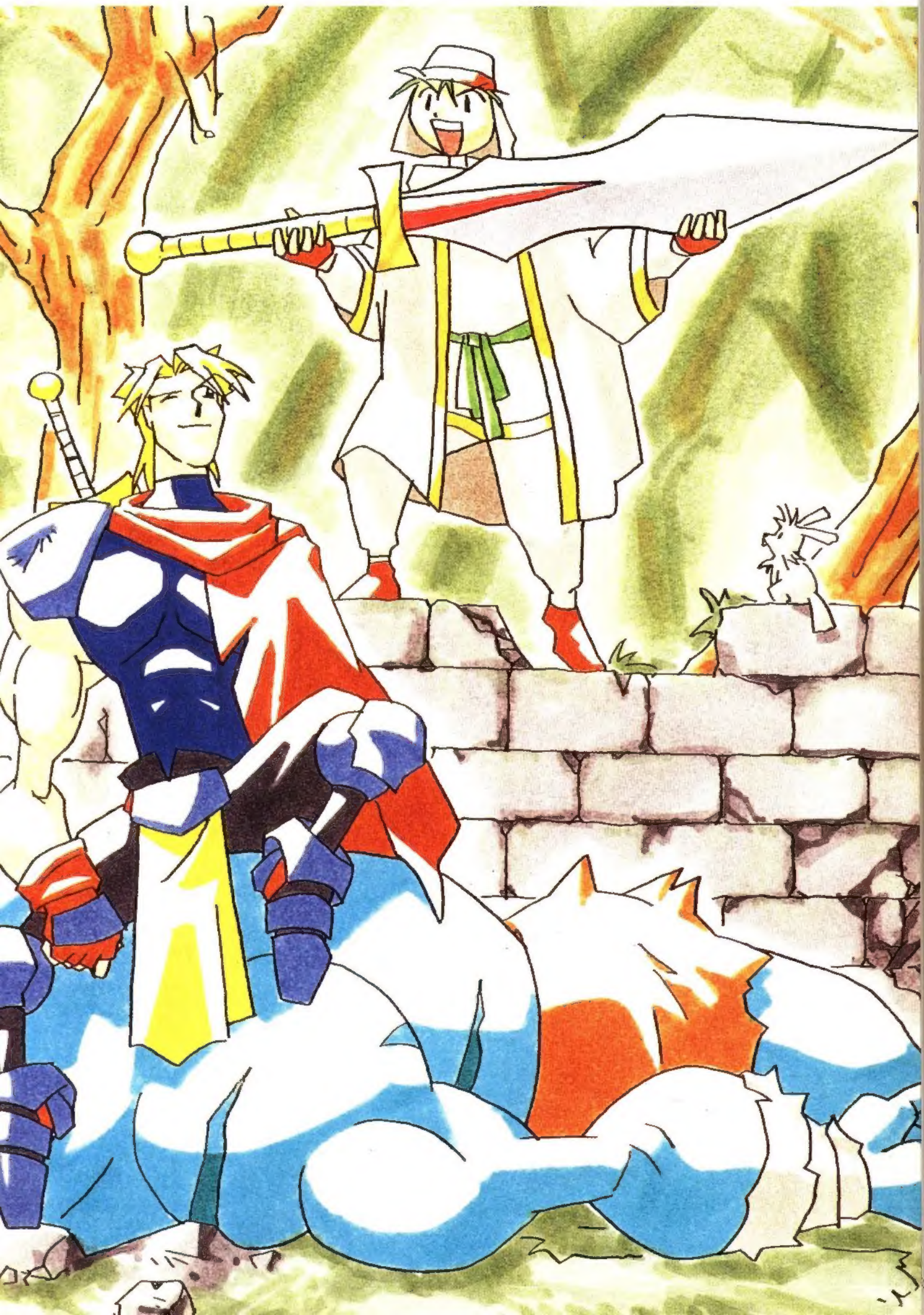
――剣の時代に王家を守り続けた英雄がおり、その時彼が使っていた「魂を持つ剣」が、どこかに眠り続けている――

その剣がどこにあるのか、どんな形なのか、本当に存在するのか……。はっきりした確証はなかった。だが、伝説を信じた４人の冒険者、ハーン、ランテ、ニコレ、ギンジロウは、わずかな言い伝えと自分たちの力を頼りに、数々の苦難をかいくぐり、時には危険にさらされながらも、ひたすら剣を探し続けた。そして、ついに剣を発見したのである。それは同時に、伝説が真実だったことを証明していた。彼らは喜びいさんで宿に戻ると、剣を前にして目的の達成を祝った。剣は、はるか昔に作られたとは思えないほど輝き、大きな力を内包していることを感じさせる……。

その時、突然扉を破って女性騎士が現れ、こう叫んだ。

「その剣を王家が狙っている／早く逃げろ／」

こうして４人は、いつの間にか剣をめぐる闘いに巻き込まれていたのである。



ガーディアンヒーローズ
パーフェクトガイド

CONTENTS

オープニング 2

基本編 5

ストーリーモード 11

VSモード 47

キャラクター解説 57

資料編 117

エンディング 126

基本編

操作方法

「ガーディアンヒーローズ」は、ストーリーモードとVSモードのどちらから楽しんでも自由だけど、その前に操作方法をひととおり解説しておこう。実際にプレイしてみればすぐにマスターできるはずだ。

ボタンの初期設定

Lボタン	奥のラインへ移動	Cボタン	強の攻撃
Rボタン	手前のラインへ移動	Xボタン	アンデッドに命令
Aボタン	ガード	Yボタン	手前か奥のラインへ移動
Bボタン	弱の攻撃	Zボタン	魔法の使用

「強」系の攻撃（Cボタン）

ノーマルな「強」攻撃

（方向ボタンを押さずにCボタン）

敵に与えるダメージ（威力）が大きいが、そのぶん隙もある「強」の通常技を出す。

下段への「強」攻撃

（方向ボタンの下を押しながらCボタン）

基本的に、敵の足元や低めの位置へ「強」の通常技を出すが、特殊な技の場合もある。

リーチが長い「強」攻撃

（方向ボタンの横を押しながらCボタン）

基本的に、ノーマルよりも横方向に攻撃範囲があり、隙も大きい「強」の通常技を出す。

下段にリーチが長い「強」攻撃

（方向ボタンの斜め下を押しながらCボタン）

下段にリーチの長い「強」の通常技だが、特殊な技になるものや、特に持っていないキャラもいる。

空中で下方向に強い「強」攻撃

（空中で方向ボタンの下を押しながらCボタン）

ジャンプ中などに、下方向へ「強」の通常技を出す。飛び込み攻撃や空中戦で使い分けよう。

「弱」系の攻撃（Bボタン）

ノーマルな「弱」攻撃

（方向ボタンを押さずにBボタン）

威力はあまりないが、そのぶん隙の少ない通常技を出す。「強」と比較するとリーチも短め。

下段への「弱」攻撃

（方向ボタンの下を押しながらBボタン）

敵の足もとや、低い位置へ「弱」の通常技を出す。ノーマルの「弱」と同様、基本的に連打がきく。

リーチが長い「弱」攻撃

（方向ボタンの横を押しながらBボタン）

普通の「弱」よりリーチが長い通常技を出す。連打はあまりきかなくなり、隙も少し大きくなる。

下段にリーチが長い「弱」攻撃

（方向ボタンの斜め下を押しながらBボタン）

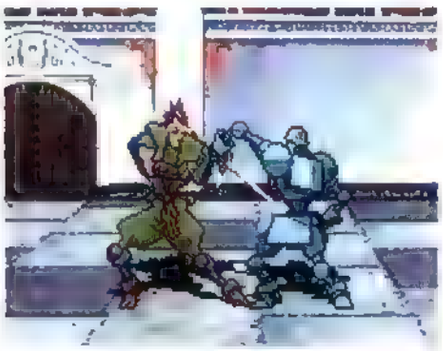
低めの位置へ、リーチの長い「弱」の通常技を出す。ただし、これを持っているキャラは少ない。

空中で下方向に強い「弱」攻撃

（空中で方向ボタンの下を押しながらBボタン）

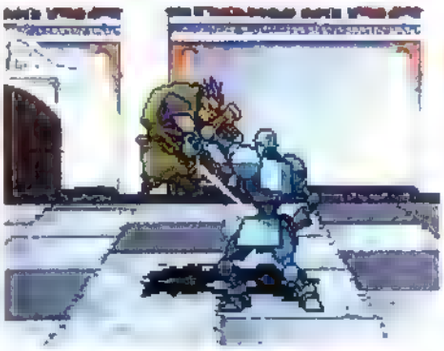
ジャンプ中などに、下方向へ「弱」の通常技を出す。これも、持っているキャラはあまりいない。

オートガード
（Aボタン）



ガードボタンを押している間は、敵の攻撃を通常技、魔法に関わらずすべて自動的に防御してくれる。上段、下段のガードも完全にオートだが、投げ技だけは防げない。

空中ガード
（空中でAボタン）

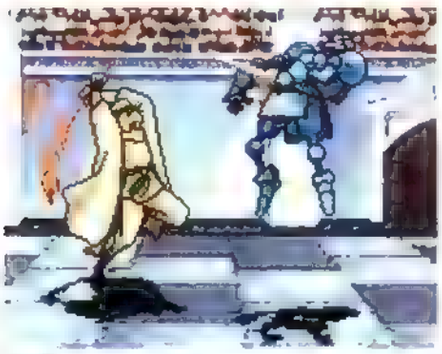


地上でのガードと同様に、すべての攻撃と魔法を自動的に防いでくれる。ジャンプ中や、上昇系必殺技を出した後などの、特に技を出していない時だけ可能。

避け
（Aボタンを素早く2回押す）

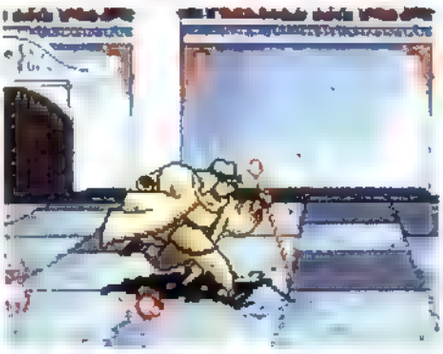
その場で一瞬だけ身をかわす動作をする。この状態の時は無敵で、敵の攻撃や魔法をすべてすり抜けられる。ただし、この操作を持たないキャラクターもいる。

敵を投げる
（敵に密着して、方向ボタンの横+Cボタン）



真横にいる敵を投げる。投げ方はキャラによって異なるが、その間は無敵である。

ダッシュ
（方向ボタンの横を素早く2回押す）

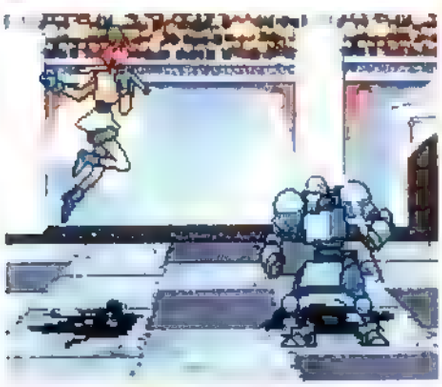


前方へ素早く移動する時に使う。ガードかバックステップで中断することも可能。

バックステップ
（Aボタンを押しながらBボタン）

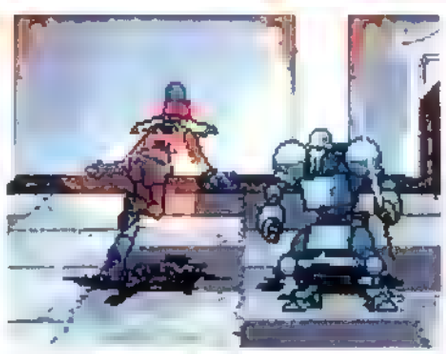
後方へ素早くとびのく。キャラクターによっては、この瞬間が無敵のものもいる。

ジャンプ・2段ジャンプ
（方向ボタンの上方向を押す）

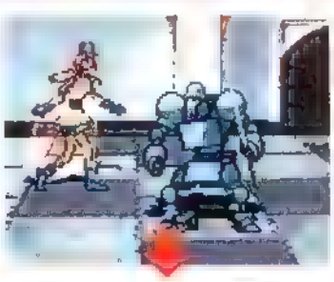


真上か斜め上にジャンプする。斜め後ろをきっちり押せば、前方を向いたまま後方ジャンプも可能。なお、1回ジャンプした後、着地する前に再び上方向を押すことで、任意の方向に2段ジャンプができる。

手前のライン、奥のラインへの移動
（Lボタン、Rボタン、Yボタン）



Lボタンを押すと奥、Rボタンを押すと手前のラインへ移動する。Yボタンの場合は、普通に押すと奥のラインへ移動し、方向ボタンの下（斜め下でも可）を押しながらだと手前のラインへ移動する。慣れてしまえば、Yボタンの方が操作が楽かもしれない。



ちなみに、ライン移動の時に方向ボタンの左右どちらかを押さえておくと、着地位置をずらせる。

これは右へ移動した例。敵に近づくときに利用して、着地位置を読ませないようにしよう。

アンデッドヒーローに命令を与える
（Xボタン）

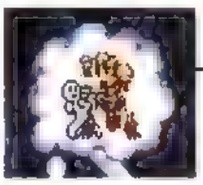
アイコン選択

決定

命令の実行

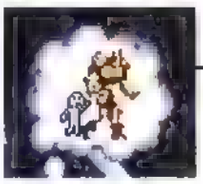
ストーリーモードでステージ２以降に登場するアンデッドヒーローに、命令をする時に使う（ＶＳモードでは、この操作はない）。Ｘボタンを押してアイコンを表示させたら、方向ボタンで選択する。そして再びＸボタンを押すと、選択した命令のとおりにアンデッドが行動する。命令は全部で５種類あり、それぞれアンデッドの攻撃頻度や性質が異なる。なお、ゲームスタート時、シーンが変わった時、敵がいなくなった時、ステージをクリアした時にはいったん初期設定の「我を守れ」に戻るので注意すること。アイコン表示をキャンセルしたい時はガードボタンだ。

アイコン表示の見方



我を守れ

プレイヤーキャラの前に立ち、敵の攻撃を遮るように戦う



攻撃せよ

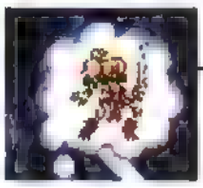
自発的に敵を探し、剣による攻撃のみで、適度に戦う

ついて来い

プレイヤーキャラの後について歩く。攻撃はいっさいしない

その場で待機せよ

その時にいる場所に立ち止まり、何もせずに待機する



怒れ

敵を全力で攻撃しまくる。ジェノサイドクラッシュも使用する

魔法を使用する
（Zボタン）

ボタンを押してアイコンを表示させた後、適当なものを選んで再びＺボタンを押すと魔法を使用する。各魔法のコマンド入力＋Ｚボタンという操作なら、アイコンを使わず一挙動で発動させることも可能。なお、アイコン表示のキャンセルはガードボタンで

反撃技を出す
（後方から攻撃をくらった時にCボタン）

背後からの攻撃に対して、無敵の攻撃で反撃する。キャラクターによっては、前後両方攻撃する場合と、後方のみに攻撃する場合がある。なお、転倒させる攻撃をくらった場合は出せない

気絶・ふっとび中の復活
（いずれかのボタンを連打する）

気絶からの復活

このように、ダメージの大きい攻撃をくらって気絶した場合は、方向ボタンを回すように素早く押すと、早く復活できる

ちなみに、ガードボタンを押したまま方向ボタンを回せば、回復後に変な移動をしないし、自動的に防御するので安全だ。

ふっとび状態からの復活

何らかの技をくらって空中にふっとばされた時などに、何もしないとそのまま地面に倒れる。これでは追い撃ちをくらうので……

空中にいる間に攻撃ボタンを押すと空中技（必殺技も可）で反撃できる。ガードを押せば空中ガードしながら着地するぞ

その他の特殊なシステム

前のページまででひととおりの操作を解説したが、その他にも「ガーディアンヒーローズ」のプレイ時に知っておきたい基本的なシステムがいくつかあるので、併せて覚えておいてほしい。

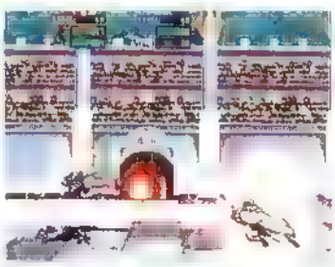
倒れた敵に追い撃ちが入る

技によっては、ヒット数のつながる連続攻撃になる。ただし、やられた側が反撃や空中ガードで対処することもあるぞ。

上昇系の必殺技や投げ技などで、空中にふっとんだ敵、もしくは地面に落下した敵には、さらに追い撃ちをかけることが可能だ。

通常攻撃、魔法の相殺

雷系などはダメだが、魔法どうしの相殺もＯＫ。強い魔法を出せば、相殺どころか敵の魔法をかき消して、一方的に打ち勝つということもある。



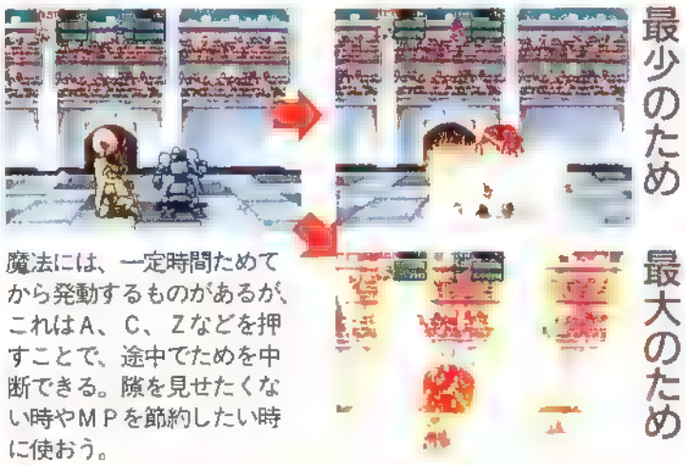
敵の攻撃に、こちらの攻撃をうまく接触させることで、互いの攻撃を相殺することができる。場合によっては、通常技での魔法相殺も可能だ。

経験値の入り方

ストーリーモード、ＶＳモードともに、戦闘中に経験値がある程度たまると、それに応じてキャラがレベルアップする。ちなみに経験値は、基本的に直接攻撃でダメージを与えると入る。

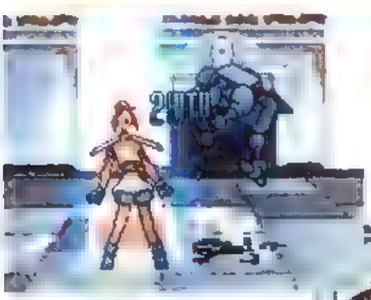
直接攻撃ではダメージ量に応じて経験値が入るが、障害物を破壊してもアップする。なお、攻撃魔法（補助魔法も含む）は敵に当たろうが当たるまいが、入る経験値は一定となっている。

ため系魔法の解除方法



魔法には、一定時間ためてから発動するものがあるが、これはＡ、Ｃ、Ｚなどを押すことで、途中でためを中断できる。隙を見せたくない時やＭＰを節約したい時に使おう。

消費したMPは連続攻撃で回復



ＨＩＴ数を連続させるほど、ＭＰ回復量も飛躍的に増大する。このシステムはけっこう重要なので、各キャラクターの代表的な連続攻撃ぐらいは覚えておこう。

魔法や特殊な技を使うと、ＭＰ（ＨＰの下にあるゲージ）を消費するが、これは敵に連続攻撃を当てる（画面にＨＩＴ数が表示される）ことで回復する

MPが足りなくても魔法は使えるか……

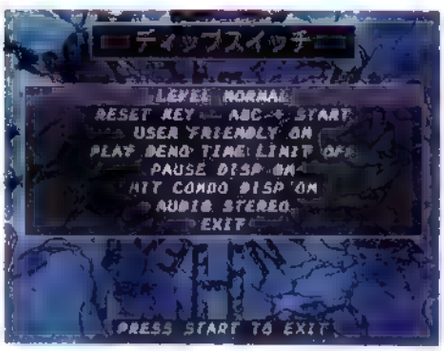
精神疲労でしばらく（時間はＭＰ不足分に比例）フラフラになってしまう。これは気絶時と同様に、方向ボタンなどの連打で早く回復できるぞ。

残りのＭＰが少なくて、魔法のＭＰ必要量に満たない場合でも、不足分がわずかなら力を振り絞って使うことができる。しかしその代償として……。

オプション設定

オプションには難易度やキーコンフィグといった一般的な設定の他に、細かいものがいくつかある。
これらの設定は、サターン本体のバックアップにすべて記録され、データを消さない限り有効だ。

ディップスイッチ



ここでは右の6項目に、音声出力の切り替え（ステレオ、モノラル）を加えた7種類の設定が可能。項目は、主に画面表示関係のものが中心だ。

レベル

難易度をイージー、ノーマル、ハードの3段階に変更する。ストーリーモードでのコンティニュー回数はそれぞれ99、9、3回で、出現する敵のレベルも上下する。

リセットキー

プレイ中にソフトリセットする場合のボタンの組み合わせを3パターンに変更する。ソフトリセットをしない場合は「NONE」に設定しておこう。

ユーザーフレンドリー

オンにすると、タイトル画面の表示時間が短くなる他、セガのロゴをスタートで飛ばせるようになる。また、ソフトリセット時およびデモ画面でスタートを押した時に、直接モードセレクトへ進める。

プレイデモタイムリミット

コンピュータ同士のデモプレイ表示に、時間制限をつけるかどうかを設定。オンだと一定時間でタイトル画面に戻るが、オフにすると決着がつくまでデモプレイをする

ポーズディスプレイ

オンに設定すると、ストーリーモードのポーズ画面にステータス（パラメータや経験値）を表示し、オフに設定すると「PAUSE」と表示する

ヒットコンボディスプレイ

ストーリーモードとVSモードで、連続攻撃を当てた時のヒット数の表示方法を設定する。オンにすると表示ありで、オフにすると無表示になる。無表示でもヒット数とMP回復は計算されるぞ

操作説明

「ガーディアンヒーローズ」の基本的な操作方法と、各キャラクターのコマンド技の解説を見ることができる。つまり、操作説明書の代わりというわけ。

ゲームの説明

ここでは、各キャラクターに共通する部分の操作方法が見られる。簡易マニュアルだね。

文字表示は、方向ボタンの上下で高速スクロールし、左右でゆっくりスクロールする。

キャラクターの操作

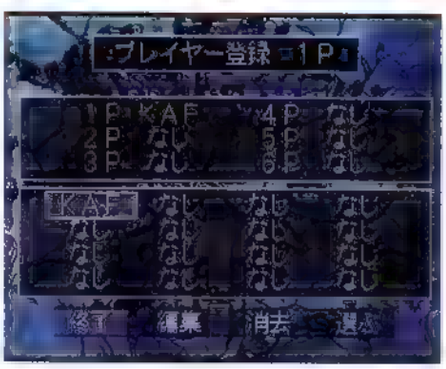
こちらは各キャラクターのコマンド技が調べられる。ただし最初は主人公5人だけ。

調べられるキャラクターは、ストーリーモードをプレイすることで増やせるぞ。

キーコンフィグ

ボタン配置を自由に変更する。なお、設定はこの項目を選択したプレイヤー（1P～6P）専用となるので、全員変更する際はそれぞれのコントローラーから入ること

プレイヤー登録

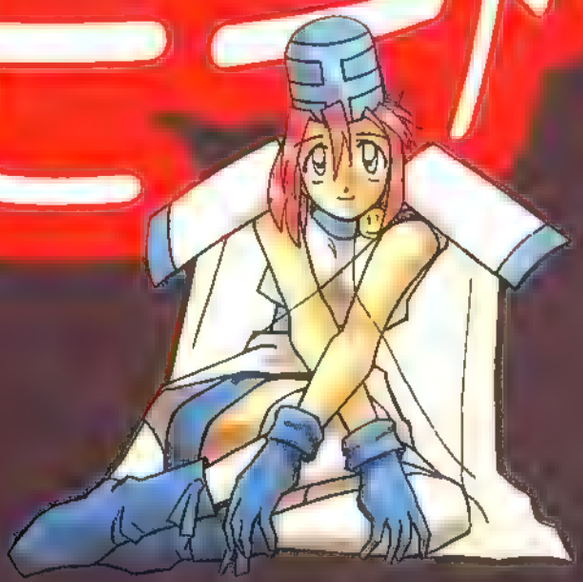


VSモードでの各プレイヤーの名前を登録し、1P～6Pに対応させられる。名前のデータは12人ぶん登録でき、VSモードのプレイヤースコア集計時に使われる。

サウンドテスト

ゲーム中の効果音と、BGMを自由に聞けるモード（音を鳴らす時はCボタン）。VSロード、キャラロード、ステージロードの項目は、特に効果はない

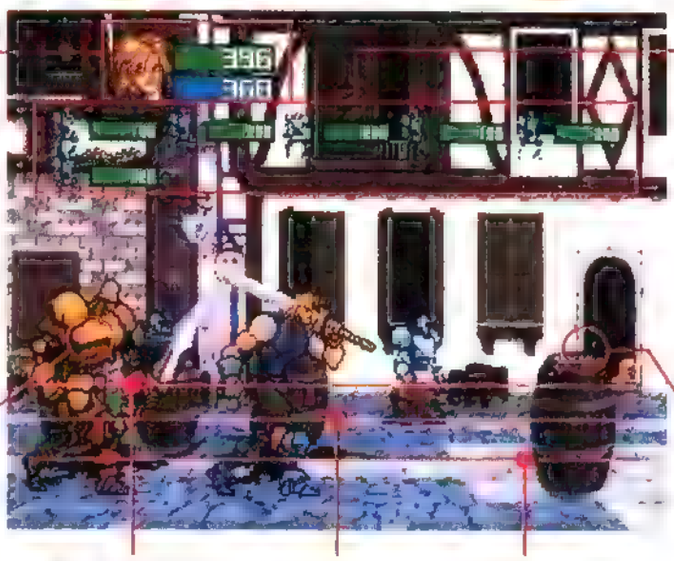
ストーリーモード



ストーリーモード ルール解説

このモードは横スクロールアクションに、ステージ分岐、キャラの成長要素を加えた感じのものだ。特別に難しい約束事はないが、基本的なルールは覚えておこう。

画面の見方



プレイヤーキャラクターのHPとMP

HPは、プレイヤーキャラクターの体力（耐久力）を示しており、これがマイナスになるとミスとなる。MPは、魔法や特殊な技を使用するごとに消費する特殊なポイント。これは、敵に魔法以外の連続攻撃（ヒット数が表示される）を当てることで回復可能。

アンデッドヒーロー

ステージ２以降から戦闘に加わり、プレイヤーが与える５種類の命令にそって行動する。どんなにダメージをくらっても死ぬことはなく、何度でも復活する。なお、このキャラクターが敵を攻撃した場合、そのぶんの経験値はプレイヤーに入らないので注意。

敵キャラクターのHPとMP

意味することはプレイヤーキャラクターのそれと同じ。プレイ中に敵が出現するたびに、個々に表示されていく。HPがマイナスになったものはそのつど消えていく。この表示が他より大きい敵は、その部隊を率いる中心人物、もしくはレベルが高いことを示す。

障害物

樽や木箱といった、フィールド上に配置されている物体。直接攻撃などでの破壊が可能で、経験値も入る。ただし、破壊するとカルマが下がるものも存在するので注意したい。ラインとラインの間に配置されている障害物は、効果範囲の広い魔法を使えば破壊できる

奥のライン　中央のライン　手前のライン

このゲームでは、キャラクターが行動できるフィールドが３つのラインに分かれており、それぞれの場所で独立した戦いを展開することができる。基本的に、自分が立っている位置と異なるラインにいる敵に攻撃はできないが、一部の魔法など、別のラインにも効果が届く攻撃手段もある。

キャラクター選択

ストーリーモードを開始する前にまずプレイヤーが使用するキャラクターを決定する。選択できるキャラクターはハーン、ランディ、ニコレ、ギンジロウ、セレナの５人。ただし初期状態ではセレナを除く４人のみで、ストーリーモードのいずれかのエンディングを見ることでセレナも選択可能になる。

２人同時プレイの場合は、組み合わせの相性を考えて選択すると戦闘が楽になる。互いの弱点を補いあうのが理想的だ。

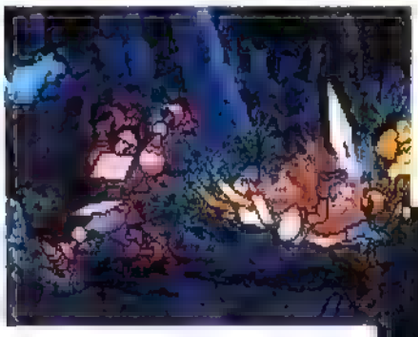
選択肢とステージ分岐

ステージ２以降は、クリアした時点でいくつかの選択肢が表示されるが、これはプレイヤーの進行するルートを決定するものだ。ここで選んだ項目によって、プレイするステージが分岐していき、最終的には大きく分けて５つのラストシーンを見ることができる。なお、ステージによっては選択肢によって敵の数が変化することもある。

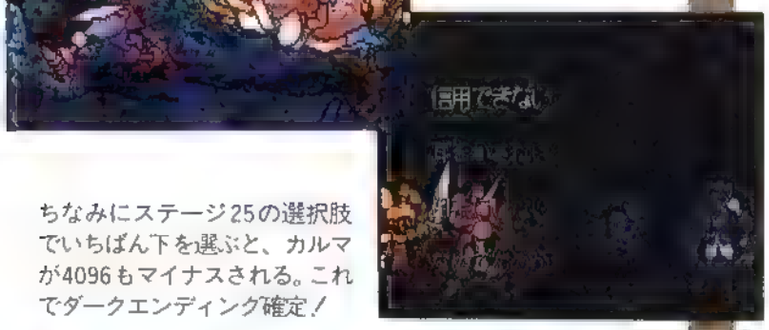
全30ステージは１～２度のプレイじゃ制覇できないぞ。VSモードで45人そろえるためにも、繰り返しプレイしよう。

カルマとダークエンド

ゲーム中はどこにも表示されないが、プレイヤーのキャラクターにはカルマという隠されたパラメータが設定されており、この数値によって、同じエンディングでもライトとダークの２種類に分岐する。分岐の条件は、カルマがプラスならライト、マイナスならダークとなる。普通にプレイしていればたいていライトになるが、死んだ敵に追い撃ちしたり、市民に攻撃を加えたりといった悪事をしつこくやるとカルマがマイナスになり、ダークエンディングに近づいていくぞ。



逃げる敵に攻撃といった行為もカルマのマイナス要因。具体的な行動は53ページを参照しよう。

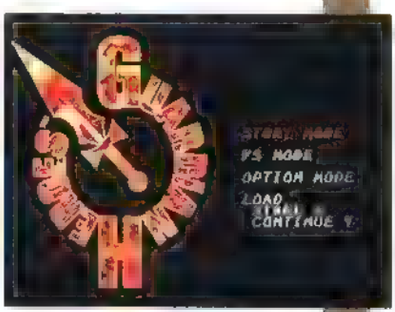


ちなみにステージ25の選択肢でいちばん下を選ぶと、カルマが4096もマイナスされる。これでダークエンディング確定！

コンティニューとロード

ストーリーモードのプレイ中に、パッドでリセットをかけるか、ミスした時に「今日はやめる」を選択すると、進行状況を自動的にセーブし、プレイを中断できる。セーブされる内容は、その時点でプレイしていたステージ、残りのコンティニュー回数、プレイヤーが使用していたキャラクターとレベル。後で、タイトル画面の「ロード」を選べば同じ状況でプレイを再開できる。

この画面で「今日はやめる」を選択すると、データをセーブして中断できる。他の２つを選ぶと、コンティニューを消費して続行する。



なお、ロードでもコンティニューを１つ消費するので注意したい

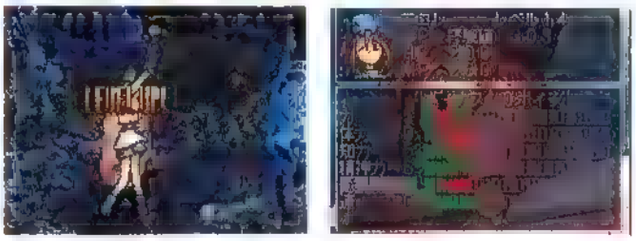
2Pの途中参加方法

ストーリーモードを１人でプレイしている時、途中から２人同時に遊びたくなったら、ステージクリア後のパラメータ画面で２Ｐ側のスタートボタンを押そう。するとキャラクター選択画面になり、途中参加が可能になる。ただし、途中から参加したキャラクターは、もう１人のキャラクターの半分のレベルからのスタートとなる。

途中参加は、パラメータ画面でのみ可能。ここでスタートを押せばOK。初期レベルは１Ｐ側の半分だ。

レベルアップ&パラメータ

プレイ中に直接攻撃で敵にダメージを与えるか、魔法を使用すると経験値が加算される。そしてこれがある程度たまるとキャラクターのレベルが上がり、HPとMPの上限もアップ！　さらに、ステージクリアごとに、上がったレベル数と同じだけパラメータの数値を増やせるぞ。各パラメータの特性は以下を参照して欲しい。



力	これを増やすと、キャラクターの直接攻撃力がアップ。与えるダメージも大きくなる。
体力	これに比例して、HPの上限がアップ。さらに、直接攻撃に対しての防御力もつく。
知力	攻撃魔法の威力や、補助魔法の効果が上昇する。MPの上限もアップするぞ。
精神力	敵の攻撃魔法に対する抵抗力。これが高いほど、魔法をくらった時のダメージが減少する。
素早さ	キャラクターの全体的な動きが速くなる。連続攻撃も入れやすくなるぞ。
運	あえて詳細は伏せるが、いろいろなことに影響する。高ければ高いほど良いことがある。

ストーリーモード キャラクター紹介 PART1 ヒーロー編

操作やルールをひととおり覚えてもらったところで、今度はストーリーモードで活躍するキャラクターたちについて解説だ！　まずは主役となる６人と１匹のヒーローから！

ハーン・サムウェル

人並みはずれたパワーを持ち、一撃必殺の豪快な剣技を得意とする青年。かつては王国青騎士団の一員だったが、ある事件をきっかけに退団させられ、冒険者へと転身。その後、ランディの口車に乗せられて伝説の剣を探す旅に参加する。快活な性格だが、ちょっぴりキザっぽい。

ランディ・M・グリーン

超魔導士を自称する熱血やんちゃ少年。魔導に関しての才能があり、多彩な攻撃魔法をマスターしている。ギンジロウから教わった素早い棒術も得意だ。エドとはいいコンビ。

エドワード・M・コニャック

ランディの使い魔で、会話もできる小柄な知的生物。いつもランディにピッタリくっついてきて、良きパートナーとして活躍する。愛称はエド。

ニコレ・ニール

主役系キャラクター唯一の僧侶で、回復などの補助系魔法が得意な少女。楽観主義者で冒険を甘く見ているフシもあるが、天然ボケとドジな性格は憎めないものがある。ギンジロウのことがお気に入りらしい。

イブシ・ギンジロウ

燻流忍術を極めた忍者。年長者ならではの冷静さをもち、血気盛んになりがちな仲間のなだめ役でもある。心を持つ剣といわれる「村枉」を探して旅に出たところ、英雄の剣の話を噂に聞き、それが村枉だと思いこんでハーンたちの冒険に参加した。名前の漢字表記は「燻銀次郎」。

セレナ・コルセア

もとは王国赤騎士団の団長だったが、ハーンたちが伝説の剣を入手したことを噂で聞きつけた後、突如として出奔。そして宿にいた彼らの前に突然現れて、王国が剣を狙っていることを伝える。彼女の真意は不明だが、ある信念をもって行動していることは確かだ。

アンデッドヒーロー

伝説の剣のパワーによって、墓場から蘇った不死の戦士。その正体は、はるか昔にある闘いで活躍したといわれる英雄。ハーンたちが冒険で入手した伝説の剣も、もとは彼が使っていた業物である。言葉はいっさい発しないが、生きていた頃の強烈な思念はいまだ残っており、ハーンたちの闘いに協力の意志を示す。

ストーリーモード キャラクター紹介 PART2 サブキャラ編

剣をめぐってハーンたちに敵対する王国と、それに属する者たち。そして、彼らの闘いの周囲で行動する者……。それが、ストーリーモードを盛り上げるサブキャラクターたちだ。

ラインハルト・バルガー

黒騎士団の団長を務める、王国のプリンス。気性が荒く、王国に反抗する者は二刀流と暗黒魔法で粛清する。キングを懐柔したカノンには反感を抱いている。

カノン・G・グレイ

暗黒魔導の力により、はるか昔より生きながらえている魔導士。魔導国家を作り上げ、世界を支配するという野望をもっている。王家に近づいたのも、その野望を達成するためである。

カティ・サーク

現在の赤騎士団長。性格はヒステリックで高飛車。セレナの後任として団長に据えられたことを快く思っていないらしく、彼女をライバル視している。

デッドアイ・ガッシュ

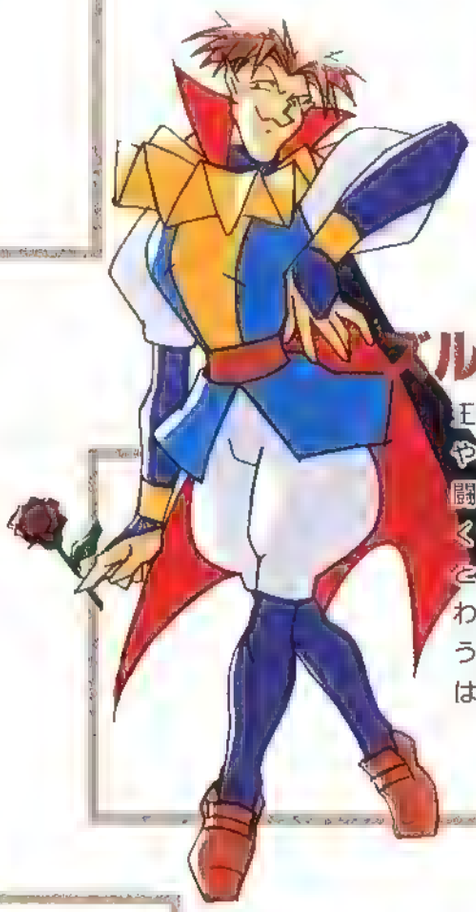
王国の青騎士団団長で、かつてハーンとは良きライバルだった。何より闘いが好きなのだが最近は好敵手に恵まれず退屈している。眼帯は弱敵に対してのハンデである。

ゴールデン・シルバー（プロト・シルバー）

自分の意志で行動できる特殊な魔導兵器。王国の兵器というより、カノン専用のボディガードとしての意味合いが強い。

ルシア・バルガー

王国のお姫様で、バルガの妹。城の生活に退屈し、時々ハーンを用心棒として街へ遊びに出ていた。しかし、それが露顕してハーンが追放されたことに、心を痛めている。



ル・パ・イヤー

王国の遊撃隊を率いるあやしい男。自ら積極的に闘うのは嫌いだが、そのくせ手柄だけはほしがるという、する賢い性格。わがまま勝手な作戦を行うため、他の騎士団からはうとんじられている。

マッチョ・ゴロー

王国をも恐れず自由奔放に生きる、強奪団の頭領。闘いを好む野獣のような男だが、義理人情には厚く、部下からは絶大な信頼をうけている。

サンボ・シナユマ

強奪団の副頭領でありながら、けっこう人当たりが良く、おだやかな性格。使用している拳法は、尊敬するマッチョの我流空手を見よう見まねで会得したもの。

キング・バルガー

王国を治める、現在のキング。カノンが王家の力を利用していることに気づいている節はあるものの、なぜかバルガには「カノンに協力せよ」との命令を与える。いささか謎のある人物。

ゴーダッツ団員

強奪団の下っぱ戦闘要員。戦闘服に小さくついている数字で区別され、それぞれゴーダッツ○号と呼称する。常に筋肉美の追求に余念がない。

マノン・F・ブラウン

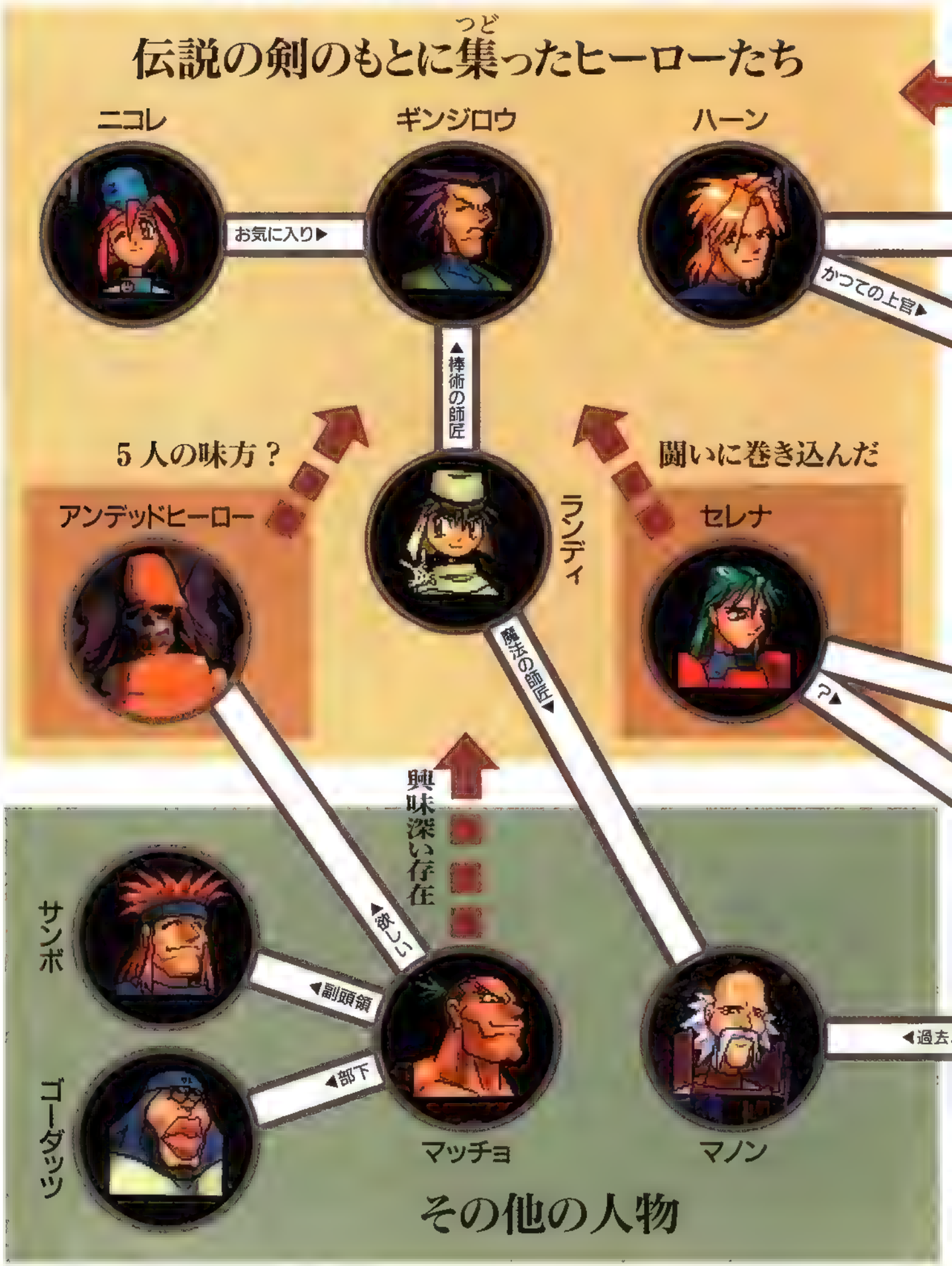
かつてカノンと共に暗黒魔導を極めた人物だが、なぜか今は世捨人として生活している。ランディの魔法の師匠でもある。

ミド・スージィ

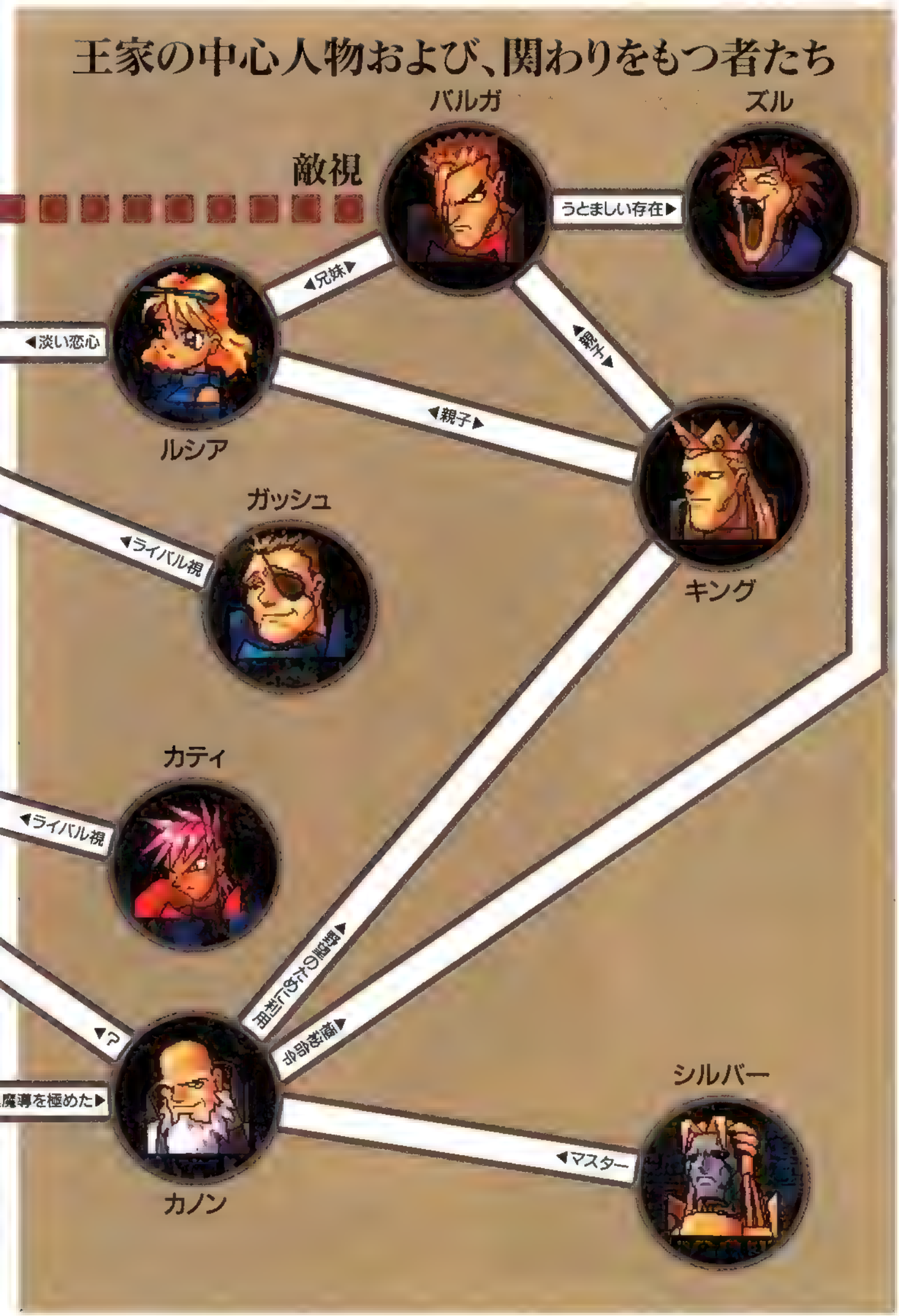
マノンの使い魔で、森林に近づく者を変身能力で脅して追い返す役割をもつ。エドよりやや能力は上だが、お互いライバル視しているらしい。

キャラクター相関図

ざっとキャラクター紹介が終わったところで、今度は彼らの個々の関わりあいを整理してみよう。ストーリーの流れが理解しやすくなるはずだ。



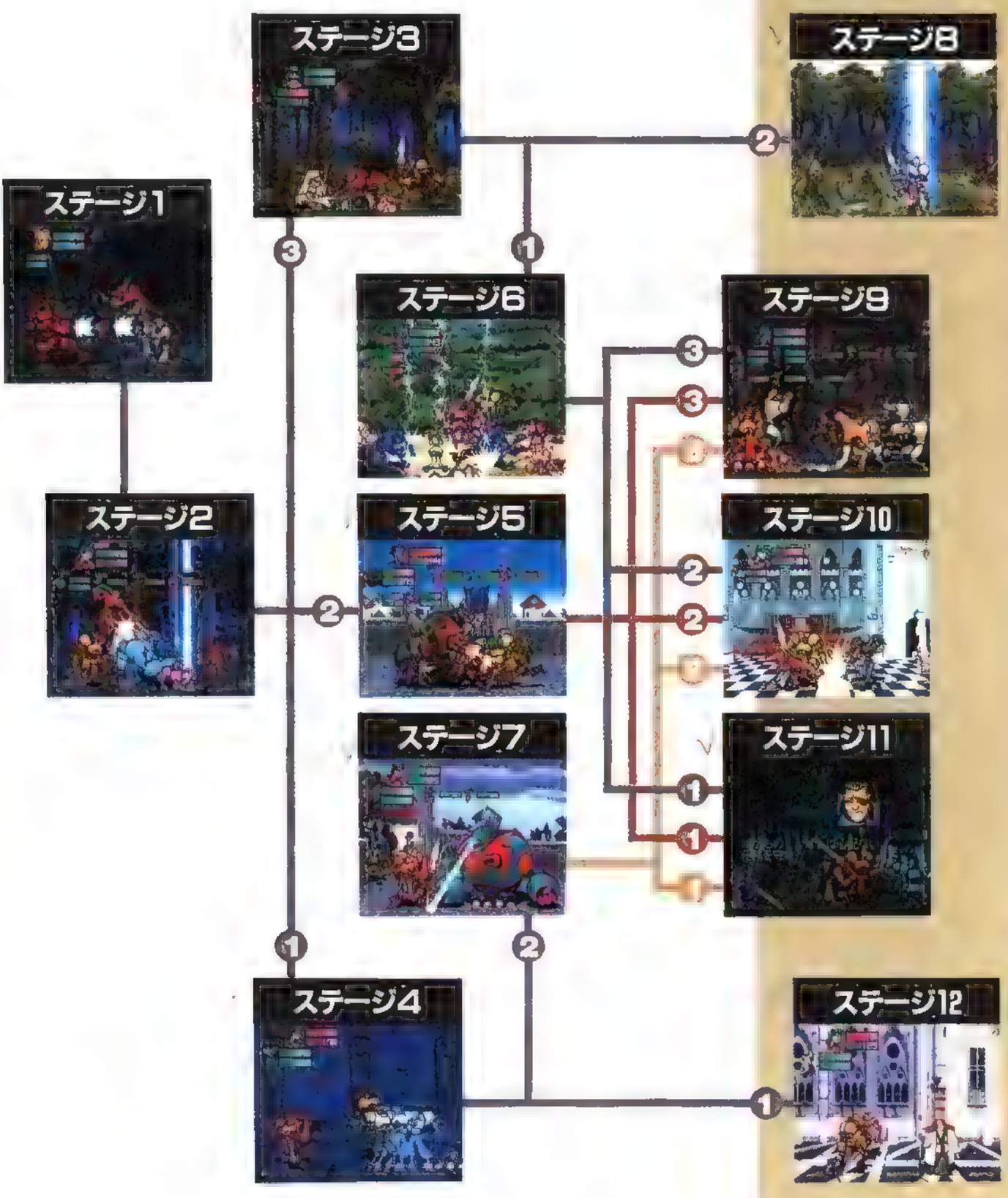
王家の中心人物および、関わりをもつ者たち

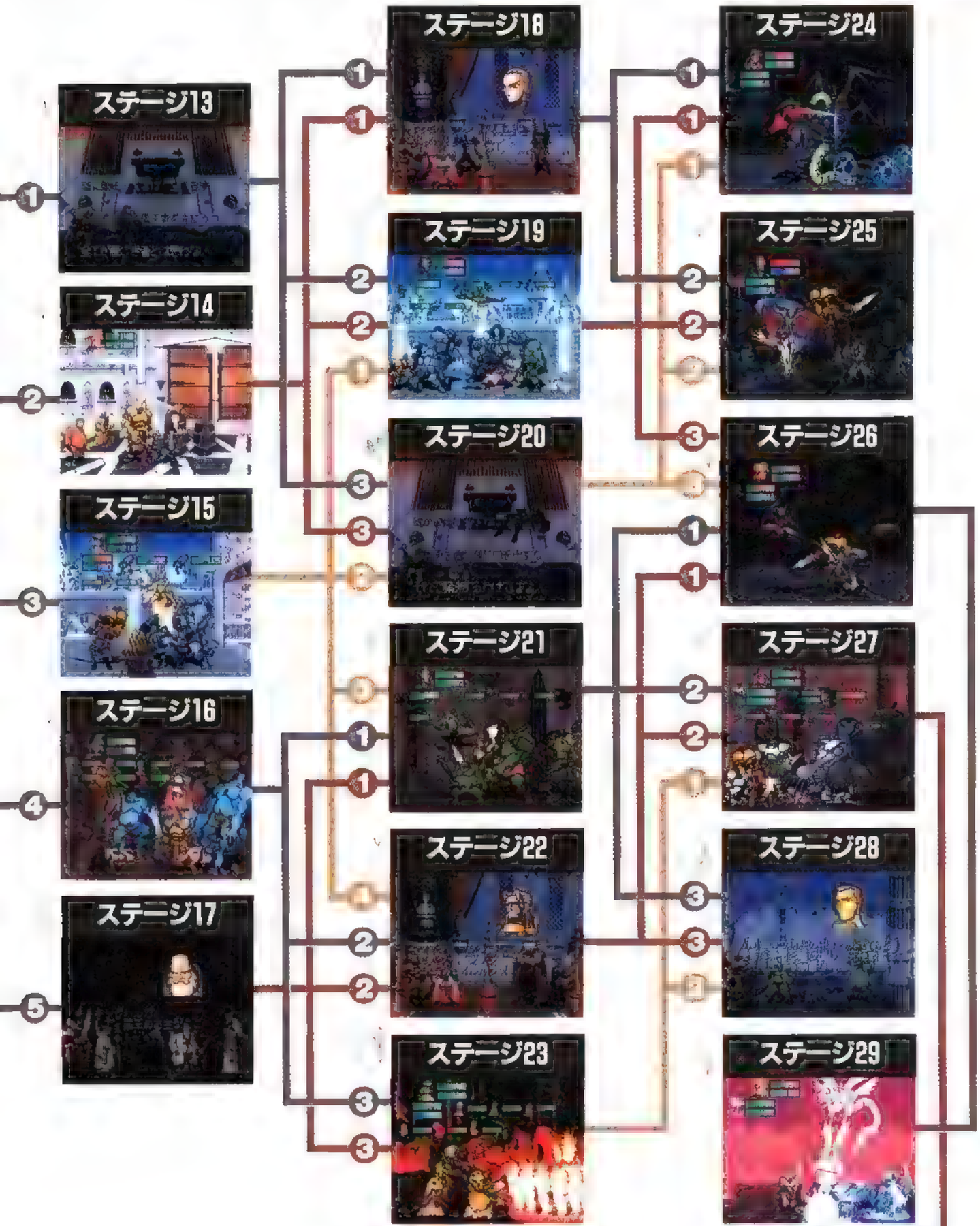


ストーリーモード
ステージ分岐表

これが全30ステージのつながりと分岐パターンのすべてだ！　これを見ながらプレイすれば、全エンディングが確実に見られるぞ。

ステージ8から12までは、いずれも同じ選択肢（上から順に、①～⑤に対応）が表示され、分岐ルートもすべて共通となっている。ストーリーもここでいったん集約され、後半からが本格的な「ガーディアンヒーローズ」の展開となる。





この表の見方。各ステージから伸びている線と数字が、それぞれ選択肢に対応している。つまり、選択肢が4つあるステージなら、上から順に①、②、③、④となるわけだ。例を挙げると、ステージ21の3つの選択肢は、①→ステージ26へ、②→ステージ27へ、③→ステージ28へと進むことになる。

STAGE ステージ① 目覚め

登場する敵キャラクター

シーン1　王国兵士:レベル1×人数不定

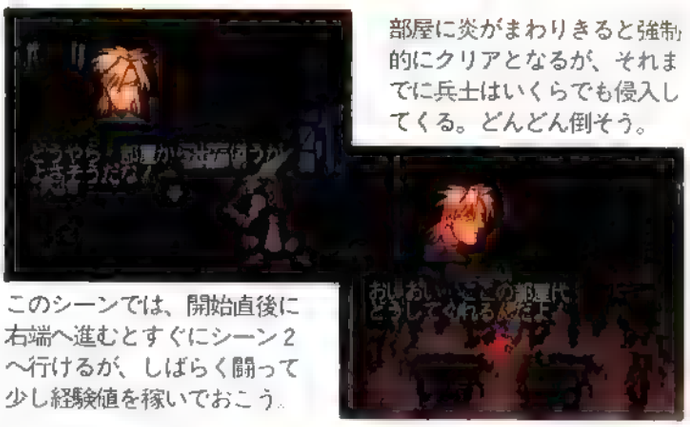
シーン2　王国騎士:レベル5×1人
王国兵士:レベル2×3人

王国兵士:レベル1×4人

王国騎士:レベル5×1人
王国兵士:レベル1×4人

シーン3　王国魔導兵器:レベル15×1体

シーン1



部屋に炎がまわりきると強制的にクリアとなるが、それまでに兵士はいくらでも侵入してくる。どんどん倒そう。

このシーンでは、開始直後に右端へ進むとすぐにシーン2へ行けるが、しばらく闘って少し経験値を稼いでおこう。

シーン2

ここでは騎士の投げに注意。また、体力の初期値が低いキャラは一撃で受けるダメージが大きく、意外とやられやすいので要注意。パラメータが上がるまでは辛抱だ。

シーン3

魔導兵器はやたらと体力があって強そうだが、これは演出の一部。とりあえず強武器に持ち込んで攻撃すれば大丈夫だ。HPが少なかったらセレナにお任せでもいい！

STAGE ステージ② 希望への序曲

このステージでは、スケルトンが出現した時に画面右端へ進むと兵士が3人乱入してくる。(Aパターン) 右端へ行かずにスケルトンを全滅させた場合は、上の写真のように結界内でのサイクロプス戦になる。(Bパターン)

登場する敵キャラクター

王国兵士:レベル5×3人

スケルトン:レベル3×3体

A　王国兵士:レベル5×3人
サイクロプス:レベル15×1人

B　王国兵士:レベル5×3人
王国魔導士:レベル10×2人

ステージ分岐

① 何も恐れずに街へ出る
➡ステージ4

② 近くにあるという小さな村へ行く
➡ステージ5

③ 森へ逃げて体勢をたて直す
➡ステージ3

STAGE ステージ③ 森緑の怪物

シーン1

狼とゴブリンはレベルが低いので、また簡単のはず。時々飛来する蜂は、範囲の広い魔法か小技の連打で叩き落とそう。

この巨大植物は炎系の魔法に弱い、MP回復用に通常技で倒すのもいいだろう。ちなみに古代魔導兵器はただのスクラップ。

シーン2

ミドは炎をライン移動などでかわし、接近してしまえばこっちのもの。連続攻撃で反撃の隙を与えずに倒してしまおう。

カティは休まずに攻撃してくるので、うっかり隙を見せられない。あまり大技は使わず、ガードを固めて冷静に対処せよ。

登場する敵キャラクター

シーン1

巨大植物:レベル8×1本
ゴブリン:レベル10×1人
狼:レベル8×3匹

蜂:レベル8×6匹
巨大植物:レベル8×2本
ゴブリン:レベル10×2人
狼:レベル8×2匹

蜂:レベル8×8匹
ゴブリン:レベル10×1人

動かない古代魔導兵器:レベル8×1体
巨大植物:レベル8×1本
ゴブリン:レベル10×2人
狼:レベル8×3匹

巨大植物:レベル8×9本

シーン2

ミド:レベル50×1匹

王国騎士:レベル15×2人
王国騎士:レベル10×1人
王国兵士:レベル5×4人

カティ:レベル30×1人

ステージ分岐

① 森を出てレジスタンスの村を救う
➡ ステージ6

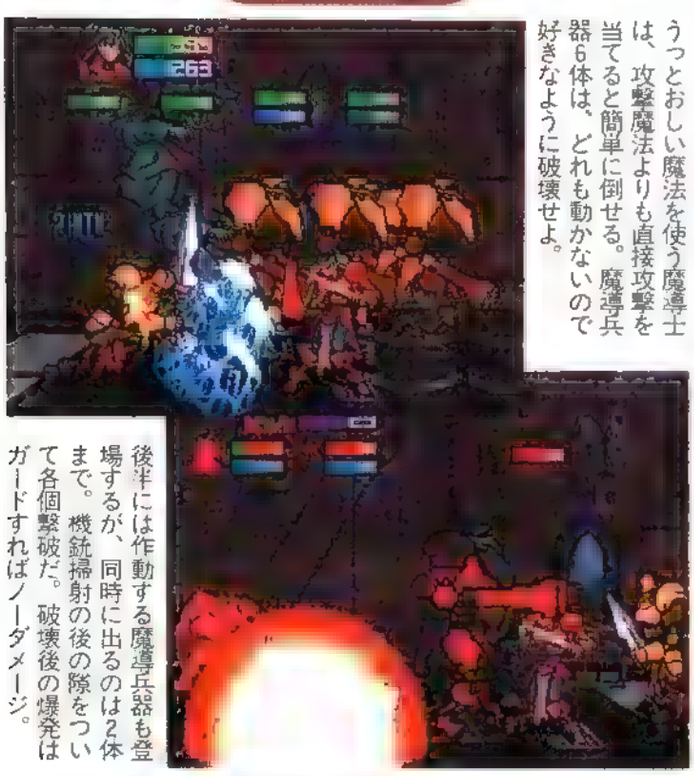
② この先の山を越えて城へ向かう
➡ ステージ8

STAGE ステージ④ 魔導兵器

シーン1

騎士の一群は正面から近づくと足もとへの攻撃が強いので、別のラインへ逃げてから、追ってきたヤツを迎撃する。迎撃しそこねて、逆に投げられないように気をつけよう。

シーン2



うっとおしい魔法を使う魔導士は、攻撃魔法よりも直接攻撃を当てると簡単に倒せる。魔導兵器6体は、どれも動かないので好きなように破壊せよ。

後半には作動する魔導兵器も登場するが、同時に出るのは2体まで。機銃掃射の後の隙をついて各個撃破だ。破壊後の爆発はガードすればノーダメージ。

登場する敵キャラクター

シーン1
- 王国兵士:レベル6×9人

シーン2
- 王国兵士:レベル6×9人
- 王国騎士:レベル10×3人
- 王国兵士:レベル6×3人
- 王国兵士:レベル15×6人
- 王国兵士:レベル15×2人
- 王国魔導士:レベル10×2人
- 動かない王国魔導兵器:レベル15×6体
- 王国魔導兵器:レベル10×2体
- 王国兵士:レベル15×1人
- 王国魔導士:レベル10×1人
- 王国魔導兵器:レベル10×1体
- 王国兵士:レベル15×3人
- 王国兵士:レベル10×3人

シーン3
- プロト・シルバー:レベル30×1体
- 王国魔導兵器:レベル10×6体
（分岐選択で①を選んだ場合のみ）

シーン3

シルバーはまだプロトタイプだが、通常技の使い方が巧みで投げも強い　手こずるようならアンデッドに協力させよう　この後の選択で、①を選ぶと魔導兵器が乱入してくるぞ。

ステージ分岐

① このままカノンを追いつめる
➡ステージ12

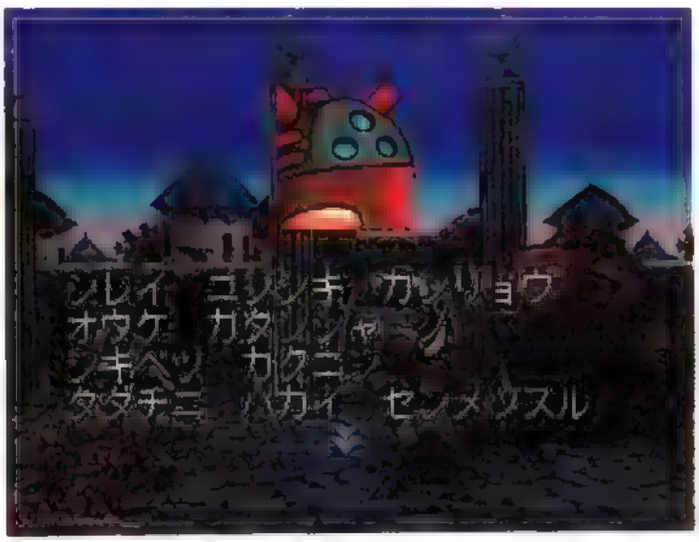
② この場は退いて村へ急ぐ
➡ステージ7

STAGE ステージ⑤ 無力な反乱

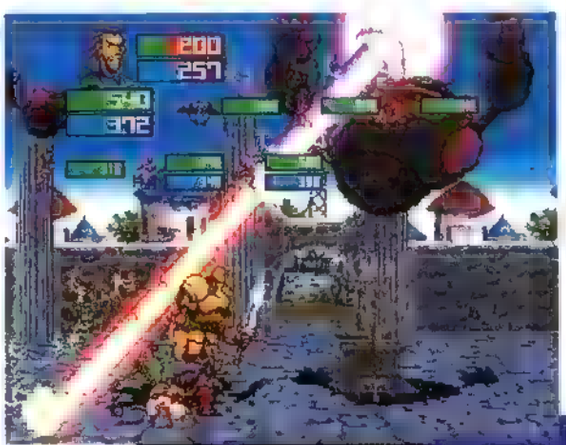
シーン1

最初はレジスタンスとの共闘なので楽だが、彼らもHPが0になると倒されてしまう。

シーン2



村の危機を救うために、古くから祭られてきた村神(古代魔導兵器)を作動させるが、残念なことに味方ではなかったらしい。



古代魔導兵器の破壊力はすさまじく、特にビームをくらうとコンティニューの憂き目にあうことは必至。魔法で墜落させて、まっさきに倒せ!

やっとの思いで古代魔導兵器を破壊しても、今度はズルの部隊がさらに増強されてしまう。敵のレベルもそこそこ高く、厳しい状況だ。

薔薇投げかへんに強いズルは、まわりの騎士と兵士を全滅させないといくら攻撃しても倒せない。これを利用して経験値を稼ぐという手もあるが、やめておいたほうが無難かも?

ステージ分岐

① 森に入って城へ近づく
➡ステージ11

② 正面から城へつづく道へ入る
➡ステージ10

③ 街での戦いをさけ荒野に出る
➡ステージ9

登場する敵キャラクター

シーン1
- 王国兵士:レベル20×3人
- 王国騎士:レベル5×2人
- 王国兵士:レベル5×5人

シーン2
- 古代魔導兵器:レベル30×1体
- ズル:レベル30×1人
- 王国騎士:レベル20×2人
- 王国兵士:レベル20×3人
- 王国騎士:レベル20×1人 (プレイヤーの体力に応じて)
- 王国兵士:レベル20×2人 (プレイヤーの体力に応じて)

STAGE ステージ⑥ 王国の罠

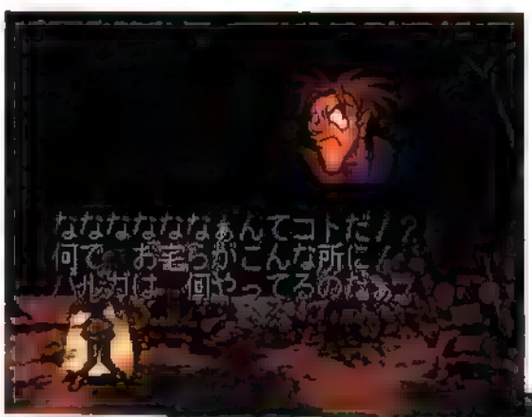
シーン1

荒野を通過しようという時に、マッチョ率いる強奪団が現われ、アンデッドを力づくで奪おうと試みる。まずはサンボとゴーダッツが出現する。

サンボとゴーダッツは接近戦になると強さを発揮する。投げも多用するのでガードばかりしていないこと。特にサンボの背裏砲は恐い。

闘いが一区切りして、いよいよマッチョとの対決と思ったら、なぜか王国の兵士が乱入してくる。とりあえずこのシーンは終わりだ。

シーン2



ズルの遊撃隊は、レジスタンスの村を全滅させた後、それを強奪団のしわざに見せかけるつもりだった。だがハーンたちとの鉢合わせは計算外の出来事らしい。

最初に画面外へ逃げていくズルは、ヒョイヒョイ跳ねるので追っかけるだけ無駄だ。とりあえず、周囲にいる王国兵士6人を全滅させてしまおう。

遊撃隊の兵士は、他の騎士団と比較するとレベルが低くて弱い（ズルが率いているから？）。上級者向けのステージ5に対し、こちらは初心者向けの楽なルートという位置づけか。

登場する敵キャラクター

シーン1
- サンボ:レベル20×1人
- ゴーダッツ:レベル18×4人

シーン2
- 王国兵士:レベル20×3人
- 王国兵士:レベル10×1人
- 王国兵士:レベル1×2人
- ズル:レベル30×1人
- 王国兵士:レベル10×1人
- 王国兵士:レベル1×2人

ステージ分岐

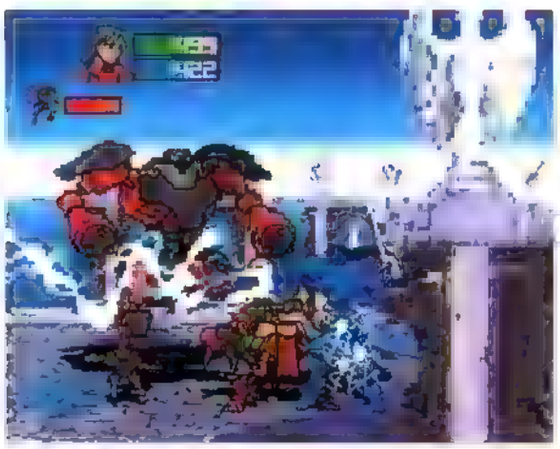
① 森に入って城へ近づく ➡ ステージ11

② 正面から城へつづく道へ入る ➡ ステージ10

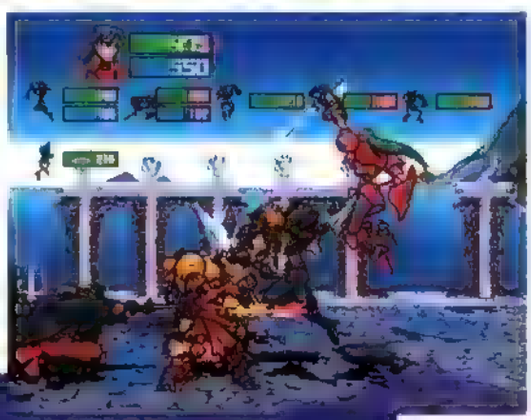
③ 街での戦いをさけ荒野に出る ➡ ステージ9

STAGE ステージ7 囚われの国

シーン1



魔導兵器は雷系の魔法なら奥に倒せる。雷系魔法がない場合、左右からはさまれるとつらいので、1か所に固めてから倒すこと。魔防補助の腕をつこう。

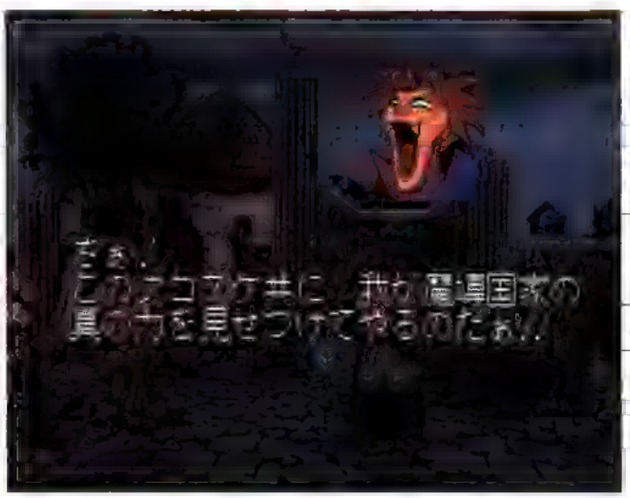


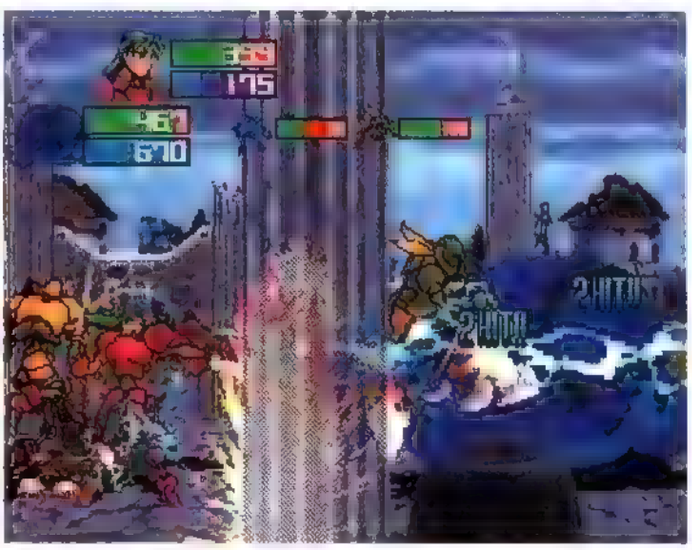
破壊僧は突然のバリヤーと下段攻撃さえ注意すれば大丈夫だが、間隙を縫うようにゼロドライブでくるバルガが強い。ここはプレイヤーの腕しだいという感じだ。

破壊僧を倒すか、バルガにある程度ダメージを与えると、遊撃隊の乱入と同時にバルガが退却する。難しいと思ったらアンデッドに頼ろう。

シーン2

こっちのルートでは、ズルらが古代魔導兵器を復活させるというストーリーになる。





ズルや兵士は闘いに加わらないので、ステージ5よりはるかに楽。レジスタンスの援護もあるから、一気にケリをつけられる。

登場する敵キャラクター

シーン1
- 王国魔導兵器:レベル10×3体
- バルガ:レベル35×1人
- 王国破壊僧:レベル15×1人
- 王国兵士:レベル15×4人
- 王国兵士:レベル20×4人

シーン2
- 王国兵士:レベル10×4人
- 古代魔導兵器:レベル35×1体

ステージ分岐

1. 森に入って城へ近づく ➡ ステージ11
2. 正面から城へつづく道へ入る ➡ ステージ10
3. 街での戦いをさけ荒野に出る ➡ ステージ9

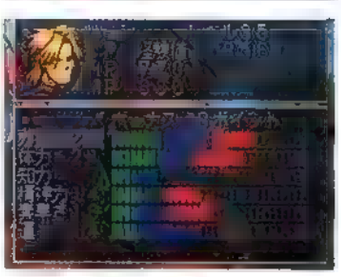
STAGE ステージ⑧ 悲しみの大地

シーン1

冒頭はかなりの数の敵が登場するが、スケルトンは王国兵士にも攻撃を仕掛ける。つまり三軍戦なので、うまく両者を噛み合わせ、漁夫の利を得よう。

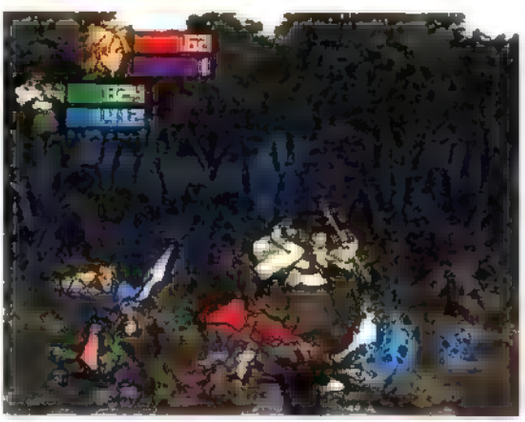
片腕のアンデッドはアンデッドヒーローと同じくらい通常技の使い方が巧み。まともに剣を交えるよりもフイン移動で接近し、投げからの追い撃ちをうまく当てよう。

プレイヤーのキャラがハーンの場合のみ、片腕アンデッドが持っていた剣を入手できる。これを持つと、全パラメータが4～10ポイントも上がる！　ステージ1でアンデッドヒーローの剣を持っていた時のハーンと同様に、パワーアップするわけだ。



シーン2

剣を入手した後のハーンならバルガ戦もだいぶ楽になる。他のキャラでプレイしている場合は、ゼロドライブと接近戦で畳みかけられないよう心掛けるしかない。隙の少ない魔法を使うのもいいだろう。



ステージ8～12では、分岐の選択肢（内容は共通）で1～3を選択した場合のみ、カノンと闘うことになる。その際、プレイヤーがセレナを使っていなければ彼女も闘いに加わってくれるぞ。

登場する敵キャラクター

シーン1
- 王国兵士：レベル18×5人
- スケルトン：レベル20×7体
- 片腕のアンデッド：レベル30×1体

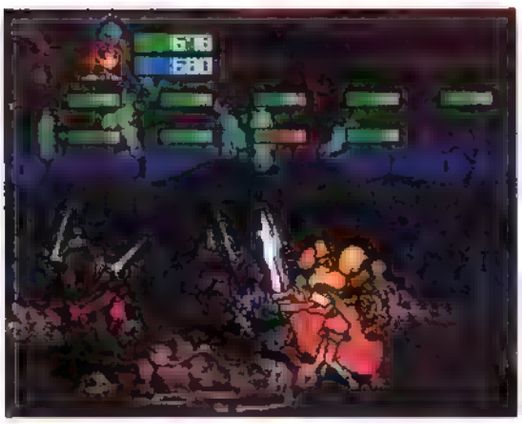
シーン2
- バルガ：レベル40×1人
- カノン：レベル80×1人
  （1～3の選択肢に決定した場合のみ）

ステージ分岐

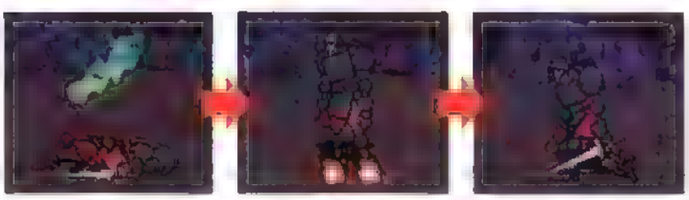
1. このやり方は間違っている ➡ ステージ13
2. 偽りの権力を使うのはゆるせない ➡ ステージ14
3. 国の平和を壊しては意味がない ➡ ステージ15
4. なぜ力で権力を奪った ➡ ステージ16
5. このやり方も仕方のないことだ ➡ ステージ17

STAGE ステージ⑨ マッチョとゆかいな仲間たち

シーン1

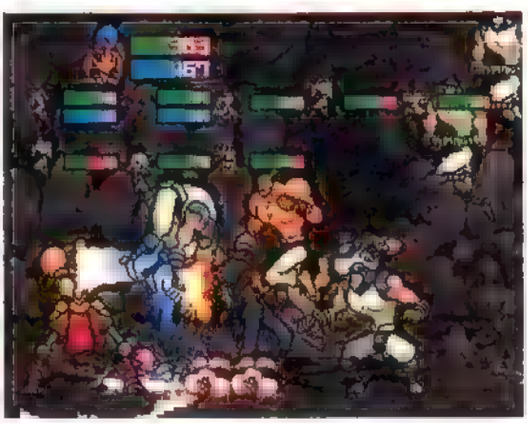


バルガの黒騎士団に属する兵士は練度が高いらしく、兵士といえどもあなどれない。ここに出現するヤツはレベルも高いので注意しよう。悪霊は特に攻撃してこないが、魔法などで先に叩いておきたい。



なんと悪霊は死んだ兵士の体に乗り移って、ゾンビ化させる。ヘタをすると何度も復活するのでやっかいだ

シーン2



マッチョ、サンボ、ゴーダッツの一団と、バルガ、プレイヤーの三つ巴の戦いは、ゲーム中で屈指の超混戦シーン。自分の位置を見失ったら、とりあえず弱の上昇系必殺技＊降下中に弱攻撃連打で。

マッチョとバルガのどちらが先に倒れるかによって、メッセージが微妙に変化する。ストーリーに大きな変化を及ぼすわけではないが、機会があったら2パターンとも見てみよう。

シーン3

カノンはラストエネミー並みに強い。隙のない魔法で暴れられると上級者でも大苦戦するので、経験値を稼ごうなどとは考えないこと。セレナの助けと、怒りモードにしたアンデッドで倒そう。プレイヤーキャラは遠くから魔法で援護だ。

登場する敵キャラクター

シーン1
- 王国兵士:レベル25×5人
- 悪霊:レベル5×4体
- バルガ:レベル45×1人

シーン2
- マッチョ:レベル40×1人
- サンボ:レベル30×1人
- ゴーダッツ:レベル25×5人
- バルガ:レベル40×1人

シーン3
- カノン:レベル80×1人

(1〜3の選択肢に決定した場合のみ)

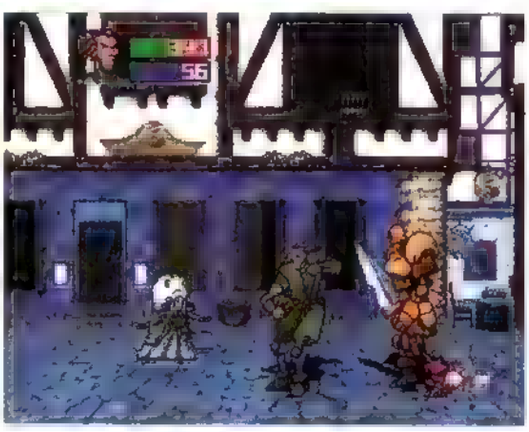
ステージ分岐

1. このやり方は間違っている ➡ ステージ13
2. 偽りの権力を使うのはゆるせない ➡ ステージ14
3. 国の平和を壊しては意味がない ➡ ステージ15
4. なぜ力で権力を奪った ➡ ステージ16
5. このやり方も仕方のないことだ ➡ ステージ17

STAGE ステージ10 裏切りの街

シーン1

出現する敵はやや強めといった感じだが、特に苦戦はしないだろう。しかし、事あることにそばを通過する市民が：。彼らをうっかり攻撃すると、カルマポイントがマイナスになるぞ。



このシーンの敵をひととおり倒した後、いったん左端まで戻ると、レベル50のはぐれメタルローパーがポツンと立っている。こいつは普通のローパーと行動パターンが異なる。なぜなんだろう？

シーン2

大聖堂でのバルガ戦は、右端へ進むとすぐに次のシーンへ行ける。HPが少ない時や、闘うのが面倒な時に利用しよう。ちなみにここの像や椅子も破壊できるが、やはりカルマが下がってしまう。神罰の一種ってことか。

シーン3

都市でのバルガ戦は逃げられないので、素直に闘うしかない。なお、この後には魔導士やカノンとの闘いも控えているから、そのつもりで。カノン戦がつらいようなら、選択肢を避けるかアンデッドにお任せするように。

登場する敵キャラクター

シーン1

王国騎士:レベル25×1人
王国兵士:レベル20×3人
王国兵士:レベル15×3人

サイクロプス:レベル15×1人
王国兵士:レベル20×4人

王国騎士:レベル25×1人
サイクロプス:レベル15×1
王国兵士:レベル15×3人

はぐれメタルローパー:レベル50×1匹

シーン2

バルガ:レベル35×1人

シーン3

バルガ:レベル40×1人

王国魔導士:レベル30×2人

カノン:レベル80×1人
(1〜3の選択肢に決定した場合のみ)

ステージ分岐

1. このやり方は間違っている ➡ ステージ13
2. 偽りの権力を使うのはゆるせない ➡ ステージ14
3. 国の平和を壊しては意味がない ➡ ステージ15
4. なぜ力で権力を奪った ➡ ステージ16
5. このやり方も仕方のないことだ ➡ ステージ17

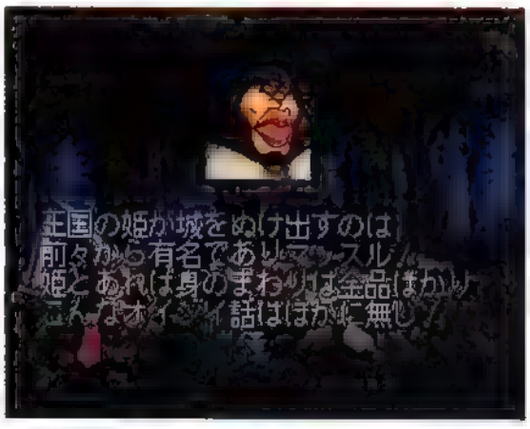
STAGE ステージ⑪ とまどいの使徒

シーン1

森の中で斥候らしき兵士2人を倒すと、青騎士団団長のガッシュに発見されてしまう。ハーンが元青騎士団員であろうと、結局は闘いを避けて通ることはできない。雌雄を決する瞬間だ。

魔法はファイヤーだけだから特に警戒しなくてもいいが、こうした遠距離攻撃をバシバシ使ってくるのでガードは固めに。リーチのある技を持たないキャラは、接近するまで我慢しよう

シーン2



ガッシュがこの森にいたのは、誘拐されたルシアの救出が目的だったのだ。どうやら、彼女が城をちょくちょく抜け出して遊んでいることを知った強奪団の仕業らしい。ところが……。

相手はゴーダッツの一部隊だけといっても、意外と苦戦することがある。投げ技の後は確実といっていいほど下から突き上げてくるので、ふっとび中に空中ガードすること。積極的な攻めで攻略しよう。

なんとかルシアを救出したのはいいが、ラストには例によってカノンが登場する。闘うかどうかは各自の判断に任せよう。

ステージ分岐

① このやり方は間違っている ➡ステージ13

② 偽りの権力を使うのはゆるせない ➡ステージ14

③ 国の平和を壊しては意味がない ➡ステージ15

④ なぜ力で権力を奪った ➡ステージ16

⑤ このやり方も仕方のないことだ ➡ステージ17

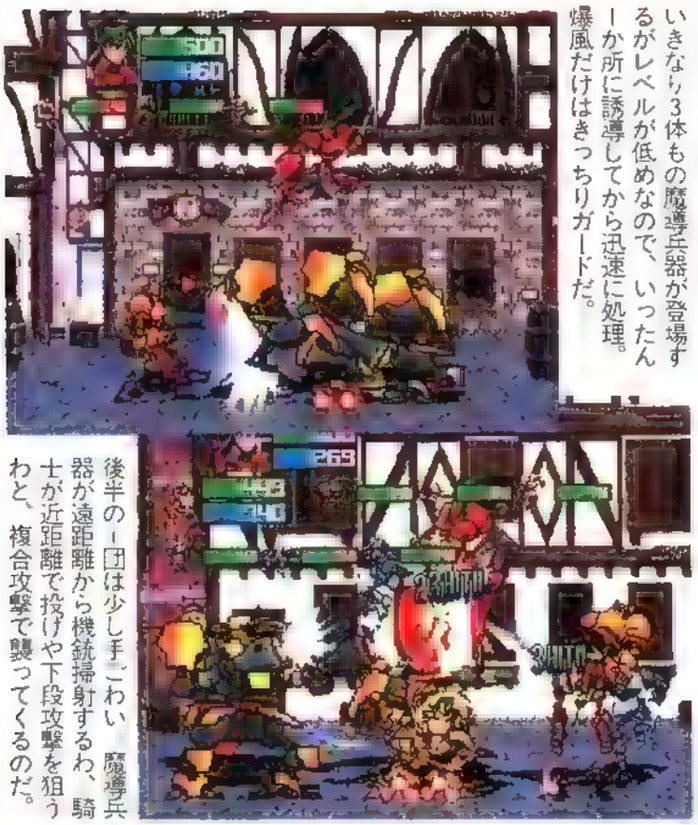
登場する敵キャラクター

シーン1
- 王国兵士:レベル30×2人
- ガッシュ:レベル45×1人

シーン2
- ゴーダッツ:レベル30×1人
- ゴーダッツ:レベル20×3人
- カノン:レベル80×1人
  (1～3の選択肢に決定した場合のみ)

STAGE ステージ12 正面突破

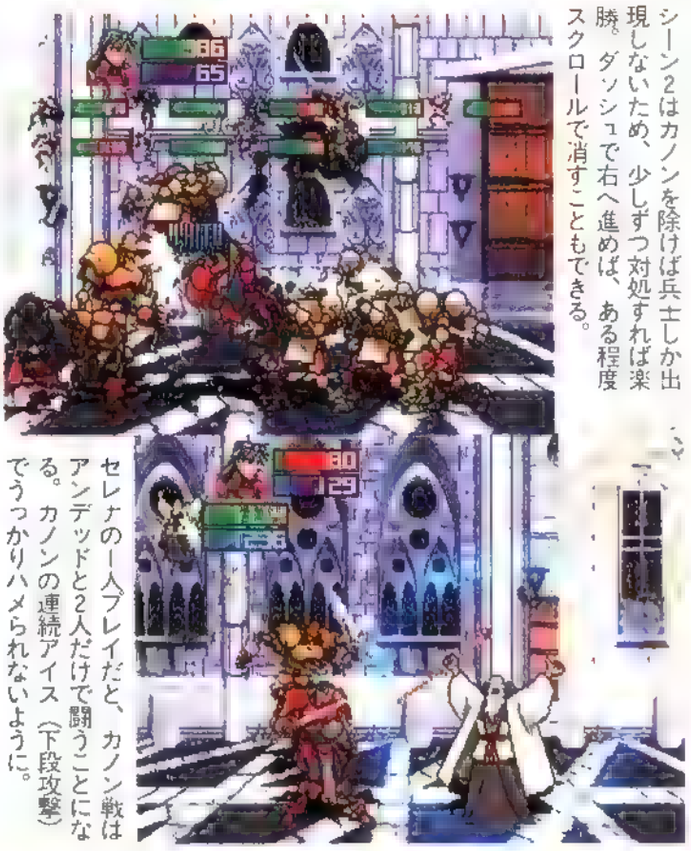
シーン1



いきなり3体もの魔導兵器が登場するがレベルが低めなので、いったん一か所に誘導してから迅速に処理。爆風だけはきっちりガードだ。

後半の一団は少し手ごわい。魔導兵器が遠距離から機銃掃射するわ、騎士が近距離で投げや下段攻撃を狙うわと、複合攻撃で襲ってくるのだ。

シーン2



シーン2はカノンを除けば兵士しか出現しないため、少しずつ対処すれば楽勝。ダッシュで右へ進めば、ある程度スクロールで消すこともできる。

セレナの一人プレイだと、カノン戦はアンデッドと2人だけで闘うことになる。カノンの連続アイス（下段攻撃）でうっかりハメられないように。

登場する敵キャラクター

シーン1

王国魔導兵器:レベル10×3体

王国騎士:レベル30×1人
王国魔導兵器:レベル15×1体
王国兵士:レベル10×5人

王国騎士:レベル30×1人
王国魔導兵器:レベル15×2体
王国兵士:レベル30×3人
王国兵士:レベル10×2人

シーン2

王国兵士:レベル20×3人
王国兵士:レベル10×6人

王国兵士:レベル20×3人
王国兵士:レベル10×6人

王国兵士:レベル20×9人

カノン:レベル80×1人
（1〜3の選択肢に決定した場合のみ）

ステージ分岐

1 このやり方は間違っている
➡ステージ13

2 偽りの権力を使うのはゆるせない
➡ステージ14

3 国の平和を壊しては意味がない
➡ステージ15

4 なぜ力で権力を奪った
➡ステージ16

5 このやり方も仕方のないことだ
➡ステージ17

STAGE ステージ13 未知なる幕あけ

このステージは特に戦闘はなく、物語の進行がメイン。ある存在に、魔物と王家の根絶を要請され、選択肢を選ぶのだが……

選択肢の3に決定すると、極悪な組み合わせで敵が現われる。しかも攻撃パターンがかなり本気だったりする。魔法で一気に叩くしかないぞ。

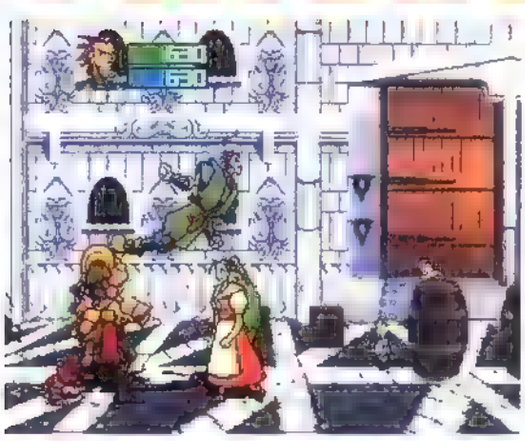
登場する敵キャラクター

古代魔導兵器:レベル70×1体
王国騎士:レベル30×4人
王国騎士:レベル40×1人
(3の選択肢に決定した場合のみ)

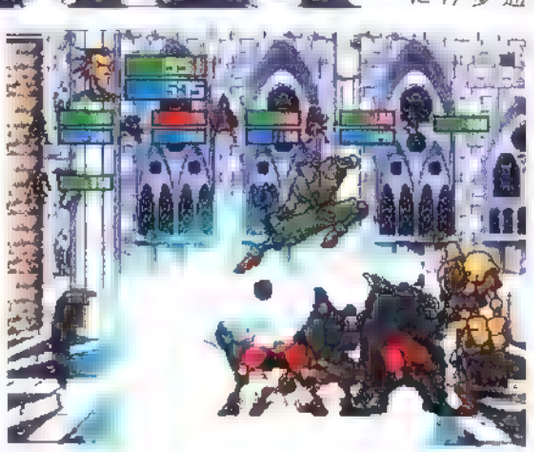
ステージ分岐

1. 悪に染まった者は全て倒す ➡ステージ18
2. 邪悪な意志の偽王家を先にうつ ➡ステージ19
3. 全てが悪しき者とは思わない ➡ステージ20

STAGE ステージ14 進撃の一閃



このステージも敵は少なく、ほとんど通過するだけという感じだ。そこいらを歩いている市民は、本来は攻撃してはいけないのだが、VSモードで使えるようにするためなら一度くらいは……



破壊僧のバリヤーが唐突に出て、遠くへはじき飛ばされることがよくあるか、対処は難しい。ヤツがヒーリングを使ったら、うっかり騎士に投げられない程度に近づいて、おこぼれにあずかろう

登場する敵キャラクター

王国兵士:レベル35×4人
王国騎士:レベル20×2人
王国破壊僧:レベル20×2人
王国兵士:レベル20×2人

ステージ分岐

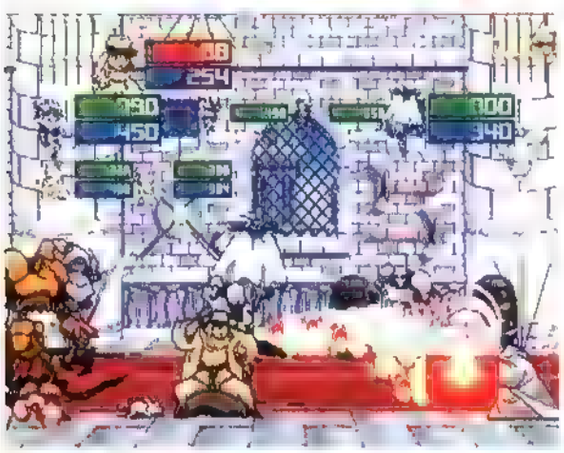
1. 背後にかくれる地の力を先に倒す ➡ステージ18
2. 自分達がまず城へのり込む ➡ステージ19
3. 今事実がわかれば民は混乱する ➡ステージ20

STAGE ステージ15 魔導要塞

シーン1

中盤にしては、登場する騎士と兵士のレベルが妙に低い。もっとも、その後6人もジャイアントが出てくるが……。ここは左右からはさまれないように闘えばOK。

シーン2



城の中では魔導士と破壊僧が対になって現われることが多い。破壊僧はとりあえず無視して、先に魔導士を通常技で一気に倒しておけば楽に闘えるだろう。

シーン3

このステージの最後では、乱心した（？）キングと、それを止めようとするバルガとのいさかいに出くわす。そして4つの選択肢が表示される。

2か3を選択すると、ガーゴイルが出現する。これまでの系統とは明らかに異なる敵キャラの登場は、ストーリーが急展開する前兆なのだろうか？

ステージ分岐

① バルガと王を共に敵とみなす ➡ ステージ19

② 王を倒すことに協力する ➡ ステージ20

③ 自分達も王に問う ➡ ステージ21

④ とりあえずバルガを止める ➡ ステージ22

登場する敵キャラクター

シーン1
- 王国騎士:レベル5×3人
- 王国兵士:レベル1×3人

- ジャイアント:レベル30×2人
- 王国騎士:レベル5×1人
- 王国兵士:レベル1×3人

- ジャイアント:レベル50×1人
- ジャイアント:レベル30×5人

シーン2
- 王国騎士:レベル35×1人
- 王国破壊僧:レベル20×3人

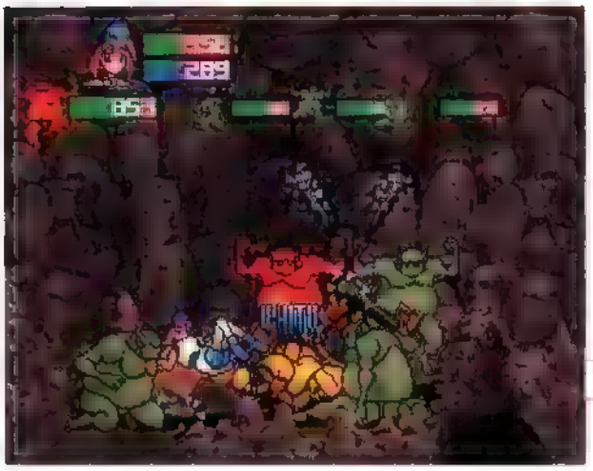
- 王国騎士:レベル35×1人
- 王国魔導士:レベル20×2人
- 王国破壊僧:レベル20×1人
- 王国兵士:レベル25×2人

- 王国騎士:レベル35×2人
- 王国魔導士:レベル20×1人
- 王国破壊僧:レベル20×2人
- 王国兵士:レベル25×1人

シーン3
- ガーゴイル:レベル40×2匹
（2、3の選択肢に決定した場合のみ）

STAGE ステージ16 闇の迷宮回廊

シーン1



赤い彗星（？）のゴブリンと緑色の手下の通常技が妙に強い。ちなみに、このシーンも左に戻るとはぐれメタルローパーがいるぞ。

シーン2

カノンを追って洞窟まで来たところ、バルガが背後から斬り捨ててしまった。あっさり息絶えるカノンだったが、最期に謎めいた言葉を残していく。

登場する敵キャラクター

シーン1

- 王国兵士:レベル1×9人
- サイクロプス:レベル30×3人
  王国兵士:レベル1×3人
- サイクロプス:レベル30×3人
  ローパー:レベル10×5匹
- ゴブリン:レベル60×1人
  ゴブリン:レベル30×3人
- はぐれメタルローパー:レベル50×1匹

ステージ分岐

① 人をとりまく不穏な空気を消す ➡ ステージ21

② カノンの復讐の進行を止める ➡ ステージ22

③ カノンなき今、地の者が気にかかる ➡ ステージ23

STAGE ステージ17 復讐

ステージ16と似た展開だが、こちらはキングが現われる。ストーリーもいよいよ核心に入っていく。

ステージ分岐

① 地の者の話など聞けない ➡ ステージ21

② 城と民衆のもとへもどる ➡ ステージ22

③ 話を聞くため先へ進む ➡ ステージ23

STAGE ステージ18 反逆の翼

シーン1

敵そのものは驚異ではないが、密集した柵は壊しておかないといざという時に動きにくい。直接攻撃でもいいが、効果範囲の広い魔法でまとめて除去するのも可。

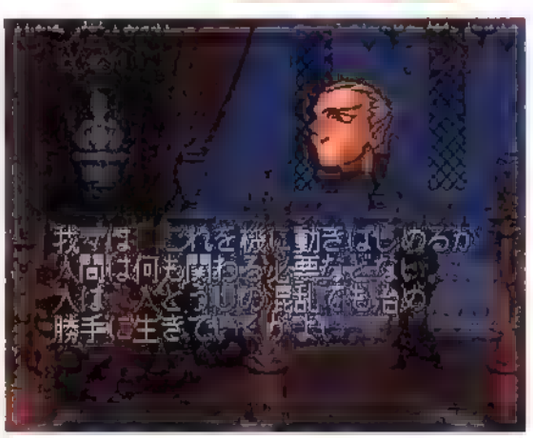
城の入口付近の柵も同様に破壊しておきたい。ジャイアントとの戦闘では魔法を使うにしろ、斬りつけるにしろ、スペースがあったほうがやりやすいぞ。

シーン2

城内の騎士は精鋭揃いらしく、外にいた者より段違いに強いが、まとめて現われないのが救いだ。ちょっと耐久力があるので、兵士とまとめて斬ってやろう。

魔導士は投げ技を持っていないのでじっくり様子を見て隙をさがそう。ヤツらのワープ直後に攻撃して、ついでに追い撃ちもワンセットで入れられれば上出来。

シーン3



バルガとキングの口論なのかと思いきや、意外な新キャラクター、大地人の存在が明らかになる。ここでは顔見せといった感じだが、何か秘密裏に計画していたことをほのめかしている。

登場する敵キャラクター

ウェーブ1

王国騎士:レベル5×3人
王国兵士:レベル1×3人

ジャイアント:レベル30×2人
王国騎士:レベル5×1人
王国兵士:レベル1×3人

ジャイアント:レベル50×1人
ジャイアント:レベル30×5人

ウェーブ2

王国騎士:レベル35×1人
王国兵士:レベル25×3人

王国破壊僧:レベル20×1人
王国兵士:レベル25×5人

王国魔導士:レベル20×6人

王国騎士:レベル35×1人
王国破壊僧:レベル20×1人
王国魔導士:レベル20×1人
王国兵士:レベル25×3人

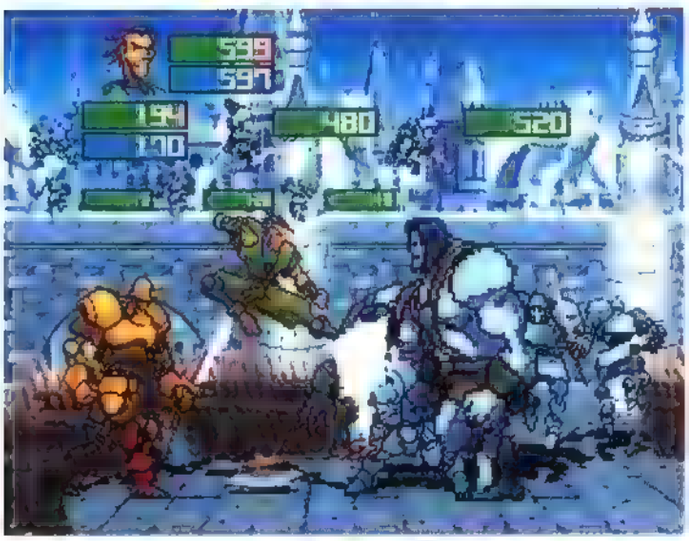
ステージ分岐

① 邪悪な魔の力を断つ
➡ ステージ24

② 人間界に平和をとりもどす
➡ ステージ25

STAGE ステージ⑲ 新たなる鼓動

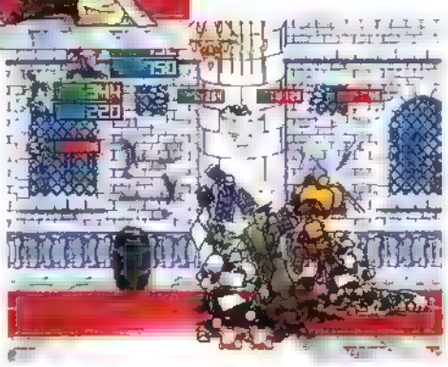
シーン1



このシーンは、出現する敵も構成も、ステージ18と同じだ。

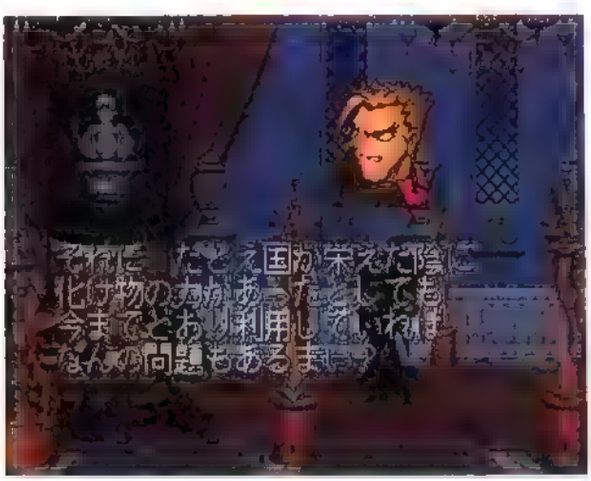
シーン2

こちらのシーンも、やはりステージ18と全く同じ構成となっている。6人の魔導士部隊と、最後の混成部隊のところでは1度ふっとばされると危険なので、慎重に闘おう。



何度もいうようだが、破壊僧がヒーリングを使ったら何がなんでも回復地帯に行くこと。ニコレが仲間にいればヒーリングとバリヤーのセットを頼めるんだけどね。

シーン3



ストーリー展開はステージ18と微妙に異なり、バルガが魔の力を籠絡せんともくろむ。ここの選択でラストエネミーが変わってくるぞ。

ステージ分岐

① 邪悪な魔の力は使わせない ➡ ステージ24

② バルガの手から国を守る ➡ ステージ25

③ バルガを正気に戻す ➡ ステージ26

登場する敵キャラクター

シーン1

王国騎士:レベル5×3人
王国兵士:レベル1×3人

ジャイアント:レベル30×2人
王国騎士:レベル5×1人
王国兵士:レベル1×3人

ジャイアント:レベル50×1人
ジャイアント:レベル30×5人

シーン2

王国騎士:レベル35×1人
王国兵士:レベル25×3人

王国破壊僧:レベル20×1人
王国兵士:レベル25×5人

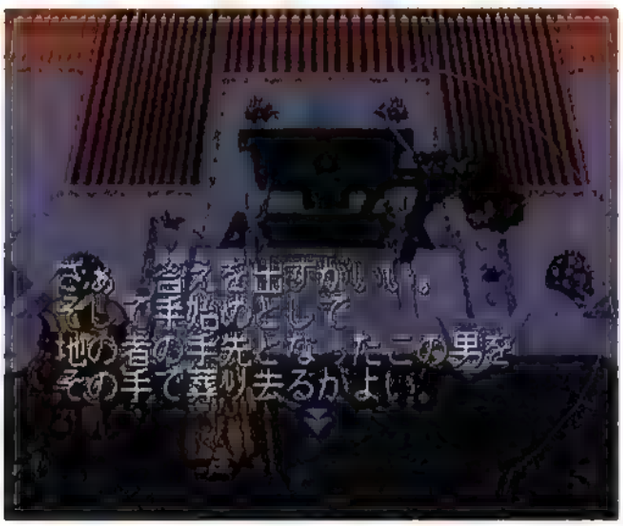
王国魔導士:レベル20×6人

王国騎士:レベル35×1人
王国破壊僧:レベル20×1人
王国魔導士:レベル20×1人
王国兵士:レベル25×3人

シーン3

ガーゴイル:レベル35×2匹
(3の選択肢を決定した場合のみ)

STAGE ステージ20 決断



このステージはストーリー分岐のみで戦闘はなし。バルガを目前にして、決断を迫られる。

ステージ分岐

① 確かに悪は倒さねばならない
➡ステージ24

② 人間同士の問題に口を出すな
➡ステージ25

③ それで解決するわけではない
➡ステージ26

STAGE ステージ21 城下の攻防

シーン1

シーンの終盤には5種類の敵が一体ずつ登場。これが意外なチームワークを見せる？ 接近しての混戦は危険だから、できるだけ遠距離から攻撃魔法で。

シーン2

このシーンはストーリー進行のみで、特に戦闘はない。なお、ここで会える地上人は、プレイヤーのキャラクターたちに好意的で、重要な話を聞かせてくれる。2つの種族の片割れが地上人ということは、もう一つの種族は何なのだろうか？

ステージ分岐

① 混乱する国を守るほうが先だ
➡ステージ26

② 暴走する人造兵を止める
➡ステージ27

③ 話を聞く
➡ステージ28

登場する敵キャラクター

シーン1

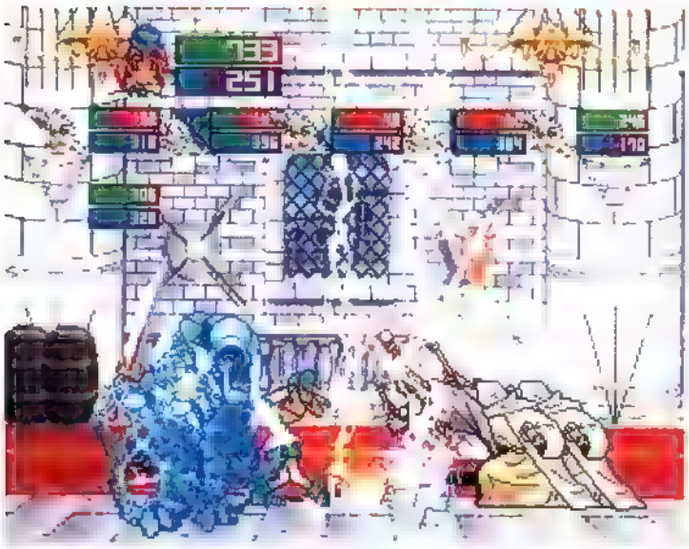
ローパー:レベル30×1匹
サイクロプス:レベル20×2人
ゴブリン:レベル20×2人

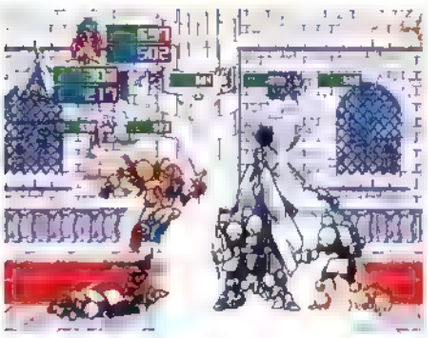
ローパー:レベル30×1匹
王国魔導兵器:レベル20×2体
スケルトン:レベル30×2体

ローパー:レベル30×1匹
サイクロプス:レベル20×1人
王国魔導兵器:レベル20×1体
スケルトン:レベル30×1体
ゴブリン:レベル20×1人

STAGE ステージ22 鋼の砦

シーン1





王国の中心部。ストーリーの終盤も近いので、登場する敵の攻撃もシビア。ここでも魔導士6人の部隊が魔法を出しまくる。3人くらい倒すまではガッチリとガードだ。破壊僧のバリアは、セレナのカウンターネメシスを接触させれば強引に突破できる。

登場する敵キャラクター

シーン1

王国騎士:レベル35×1人
王国兵士:レベル25×3人

王国破壊僧:レベル20×1人
王国兵士:レベル25×5人

王国魔導士:レベル20×6人

王国騎士:レベル35×1人
王国破壊僧:レベル20×1人
王国魔導士:レベル20×1人
王国兵士:レベル25×3人

シーン2

王国魔導兵器:レベル40×2体
王国魔導兵器:レベル30×1体
(2の選択肢に決定した場合のみ)

王国魔導兵器:レベル40×2体
(3の選択肢に決定した場合のみ)

シーン2

カノンの死後、意志が暴走し始めたシルバーはルシアを人質に取る。

ここも選択肢しだいで魔導兵器がプレイヤーの足止めに現れるぞ。

ステージ分岐

1 チャンスをうかがう
➡ステージ26

2 言いなりになるしかない
➡ステージ27

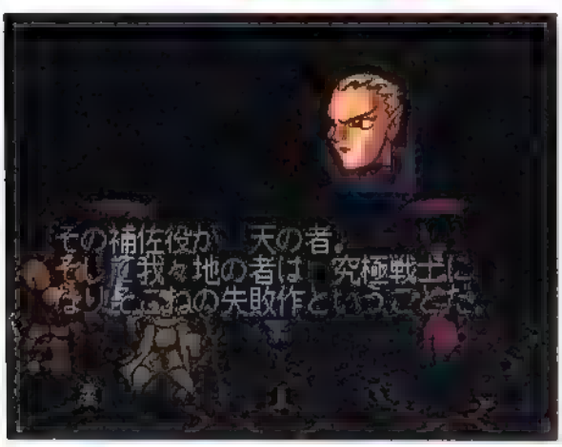
3 本人もああ言ってることだし…
➡ステージ28

STAGE ステージ23 真実

シーン1

敵の数は普通だが、耐久力があって長期戦になりがち。特にゴブリンはしぶとい。飛行モードで降りてこない卑怯なガーゴイルは、ファイヤーの魔法で落とせ。

シーン2



ここも大地人の話を聞くだけのシーン。人間も地上人もある計画のものとに存在するというが、その語り口調には屈折したものが見え隠れする。

登場する敵キャラクター

シーン1
- サイクロプス:レベル50×1人
- ローパー:レベル20×6匹

シーン2
- サイクロプス:レベル50×1人
- ゴブリン:レベル70×1人
- ガーゴイル:レベル20×2匹

シーン3
- ローパー:レベル70×1匹
- ローパー:レベル20×6匹

シーン4
- サイクロプス:レベル60×1人
- ゴブリン:レベル40×4人

ステージ分岐

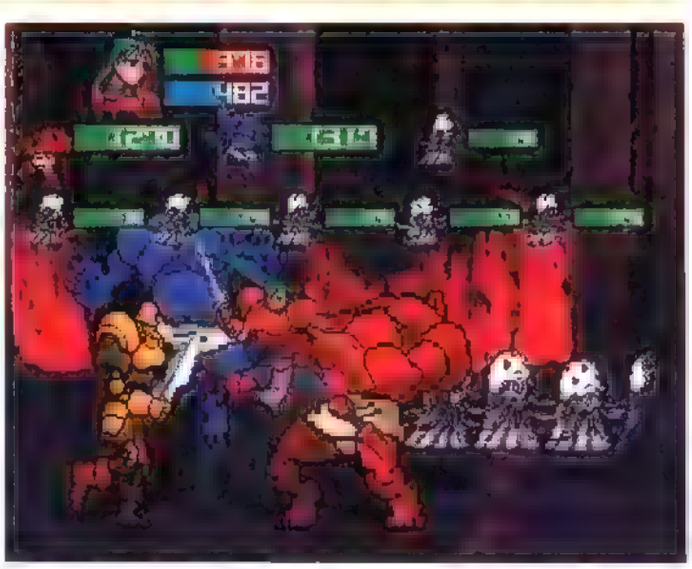
① 国と民の平和のために戦う
➡ ステージ27

② 真実を知り悪を倒す
➡ ステージ28

STAGE ステージ24 運命

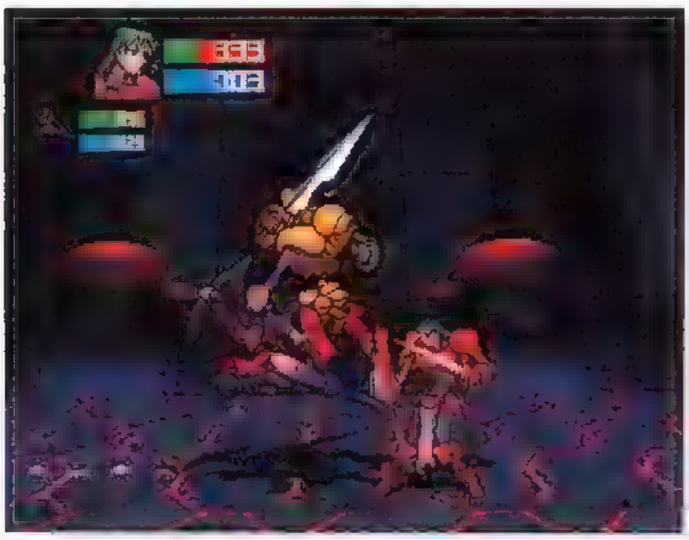
シーン1

かなり難易度が高いので、画面を少しずつスクロールさせ、敵をまとめて出さないように闘う。



ここのローパーは、攻撃しなければスクロールで消せるぞ

シーン2



大地人の動きは素早い。1つ1つの攻撃が鋭く、技の出を見てからでは対応がしにくいので、ヤマをはって上昇系必殺技を出そう。アンデッドに闘わせて、その背後から攻撃という手も……。

登場する敵キャラクター

シーン1

ゴブリン:レベル40×3人
巨大植物:レベル70×1本
巨大植物:レベル40×5本

サイクロプス:レベル55×1人
ゴブリン:レベル40×4人
ガーゴイル:レベル20×2匹
巨大植物:レベル40×2本

ローパー:レベル70×6匹
サイクロプス:レベル70×2人

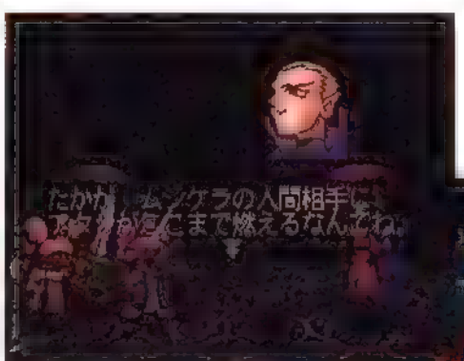
シーン2

大地人:レベル80×1人

大地神:レベル80×1体

ラストバトル PART1 大地神

大地神は、ラストエネミーでは最強の部類に入る。遠距離では極太のビーム、しっぽでの地震、浮遊中には死刑宣告、近づいても投げが強い……と、ほとんど死角がない。アンデッドにジェノサイドクラッシュを使わせようとしても、邪魔されるのがオチ。ライン移動とファイヤーの魔法を駆使して、連続攻撃を入れるチャンスをつくろう。



大地人を倒したら、真の姿である大地神へと変貌を遂げる。怒れる神の、強力無比、情け無用な攻撃を覚悟せよ。

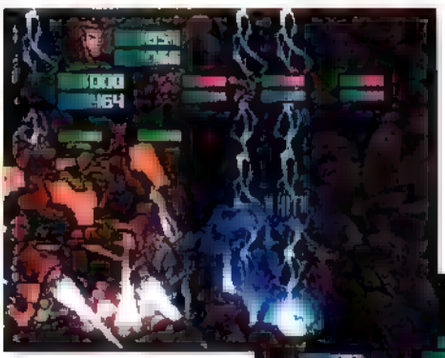
同一のライン上では、主にこのビームを連発してくる。ガードするとまるで近づけないので、別ラインへかわそう。

しっぽで起こす地震は、別のラインにも余波がくる。普段のガードが超うまければ、なんとかしのげるかも。

浮遊すると、追いかけても絶妙に逃げながら死刑宣告を連発する。こういう時こそファイヤーで撃墜だ。

STAGE ステージ25 狂喜の舞踏会

シーン1



耐久力の高いゾンビ、古代魔導兵器、魔導士、そして王国魔導兵器と、かなりいやらしい組み合わせで敵が登場する。苦戦は必至。

特に古代魔導兵器は、空中に上がるとなかなか降りてこないし、強力なビームとサンダーを遠慮なく使う。真っ先に叩き落とせ！

登場する敵キャラクター

シーン1

ゾンビ:レベル50×6体
王国魔導士:レベル50×1人

ゾンビ:レベル50×3体
王国魔導士:レベル50×2人
王国魔導兵器:レベル30×1体

古代魔導兵器:レベル50×1体
ゾンビ:レベル50×2体
王国魔導士:レベル50×1人
王国魔導兵器:レベル30×2体

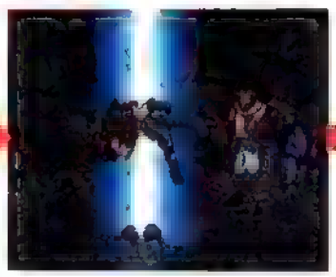
シーン2

ズル:レベル80×1人

スーパーズル:レベル80×1人

シーン2

黒幕のズルは薔薇投げさえ注意すれば難なく倒せるのだが、実はまだ終わりではない。



そこへ来たバルガに罵られ、すごすご引き下がるかと思ったら、あやしい力を使って……。

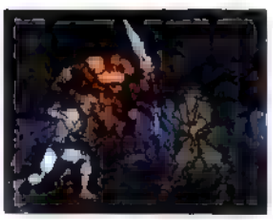
バルガのパワーを吸い取って、スーパーズルへと変態した。今までのズルとは比較にならないほどの超戦士になったのか!?

ラストバトル PART2 スーパーズル

スーパーズルはあやしい技を使ってくるが、いったん見切ってしまえばアンデッドに頼らなくても勝てる相手だ。いつもの薔薇投げと、投げ、そして世界征服砲に注意して戦おう。スーパーズルは自然治癒能力（しぜんちゆのうりょく）を持っているので、とどめの一撃は確実にさせ！

世界征服砲はガードしてもかなりＨＰを削られるので、ライン移動か空中ガードで対処。

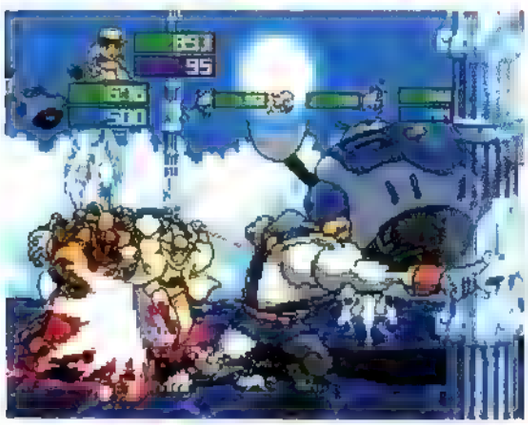
狙い目は滑空中。これを追いかけて連続攻撃を叩き込め。



薔薇投げの連射は隙がほとんどない。素直にガードしよう。

STAGE ステージ28 光の騎士

シーン1



前半の王国騎士、王国破壊僧の一群は、レベルアップが順調なら問題ないはず。ただし後半の古代魔導兵器は、いつもどおり優先的に攻撃すること。2体まとめて出てくる場面も同様に。

シーンの最後で、ようやく黒幕（?）の天上人と出会える。ハーンたちがヤツの思惑どおりに行動しなかったことに立腹しているらしい。

通常技のサンダー、超天使スピンといった、出されるととっさに対応しにくい技が多い。接近からの連続攻撃で、自分のペースに持ち込もう。

登場する敵キャラクター

シーン1
- 王国騎士:レベル50×3人
- 王国破壊僧:レベル40×1人

- 王国騎士:レベル50×2人
- 王国破壊僧:レベル40×3人

- ジャイアント:レベル60×2人
- 古代魔導兵器:レベル30×2体
- 王国破壊僧:レベル40×2人

- 古代魔導兵器:レベル30×1体

- 天上人:レベル70×1人

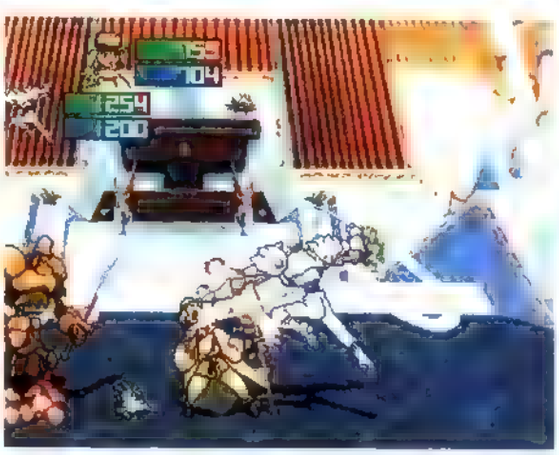
シーン2
- バルガ:レベル80×1人

シーン2

王国の秘密と、その裏の謎を知って絶望したバルガは、天上人に懐柔されてその手下となっていた！　これまで幾度となく闘ってきた相手だが、白装束になっているところを見ると、今までとは違う強さを身につけているのか？

ラストバトル PART3 バルガ

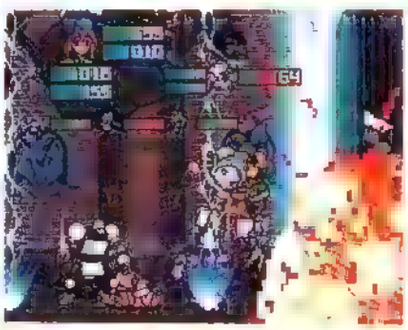
レベルが高いため、ただでさえ素早かったバルガが、ここではますます手ごわくなっている。反撃しにくいゼロドライブを使ってくるため、効果的な魔法がないかぎり遠距離戦は避けよう。少し近づいたら上昇系必殺技か、隙の少ない上段攻撃など、手数の多い技で対処だ。



素早さアップの上、キレの良い通常技と、絶妙な投げが相変わらず強い。アンデッドにも手伝わせつつ、隙の少ない技で闘う。少々の反撃は覚悟の上、積極的に攻撃すること。

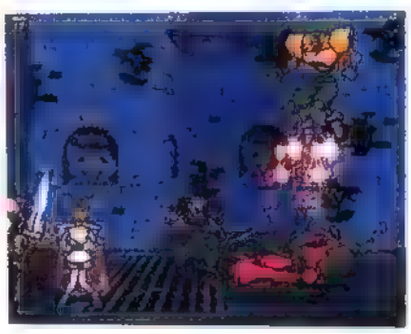
STAGE ステージ27 機械じかけの謀略

シーン1



このステージは兵器などのメカが多く出現する。最後のほうは古代魔導兵器2体にプロト・シルバーというやっかいな組み合わせも。雷系の魔法がないと厳しいぞ。

シーン2



拉致されていたルシアを無事に救出。しかしゴールデン・シルバーは、さらに奥へと逃げてしまった。ここはひとまずバルガにまかせて、ヤツを追わなければ！

登場する敵キャラクター

シーン1
- 王国騎士:レベル50×2人
- 王国魔導兵器:レベル30×1体
- 王国魔導士:レベル30×1人
- 王国兵士:レベル40×3人

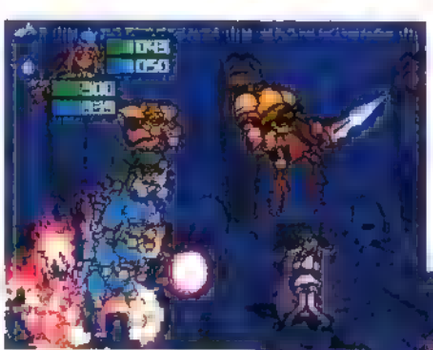
- 王国騎士:レベル50×1人
- 王国魔導兵器:レベル30×2体
- 王国兵士:レベル40×2人

シーン2
- 王国魔導兵器:レベル30×1体
- 王国兵士:レベル40×3人
- 古代魔導兵器:レベル30×2体
- プロト・シルバー:レベル60×1体

STAGE ステージ30 旅立ち

ラストバトル PART4 ゴールデン・シルバー

シルバーは、マスターのカノンが計画していた人間の管理・支配を代わりに遂行しようとする。これを阻止せねば人間に未来はない！



ゴールデンシルバーは、実は本体をいくら攻撃しても倒すことはできない。ビットに攻撃して初めてダメージを与えられるのだ。

本体はアンデッドに相手してもらって、プレイヤーはビットへの攻撃に専念しよう。最後のとどめは本体に加えれば破壊できるぞ。

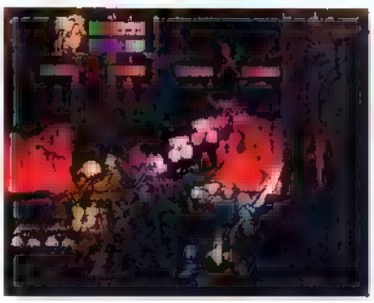
シルバーの頭上にあるビットは、MPがある限り自動的に攻撃してくる。これがなかり強力で、シルバー本体の攻撃（特に投げ）と同時に来られると厳しい。アンデッドに頼れ！

登場する敵キャラクター

ゴールデン・シルバー:レベル80×1体

STAGE ステージ26 破滅へのシナリオ

シーン1



空中にいる間は逃げ回って炎を吐く、いやらしいガーゴイルが6体も現れる。放っておくと手がつけられなくなるので、ファイヤーで落としたら有無をいわさず倒してしまえ。

シーン2

ステージ24と同様に、ここの地上人もドリルプレッシャーキックに注意したい。地上神には変身しないので、経験値を稼ぐなら多少無理をしても自分で倒そう。

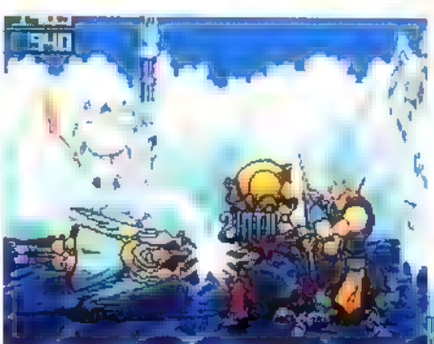
登場する敵キャラクター

シーン1
- ゴブリン:レベル70×1人
- ゴブリン:レベル40×6人
- ローパー:レベル70×1匹
- ローパー:レベル20×9匹
- ガーゴイル:レベル20×6匹
- サイクロプス:レベル60×1人
- ガーゴイル:レベル20×2匹
- ゴブリン:レベル40×2人

シーン2
- 地上人:レベル70×1人

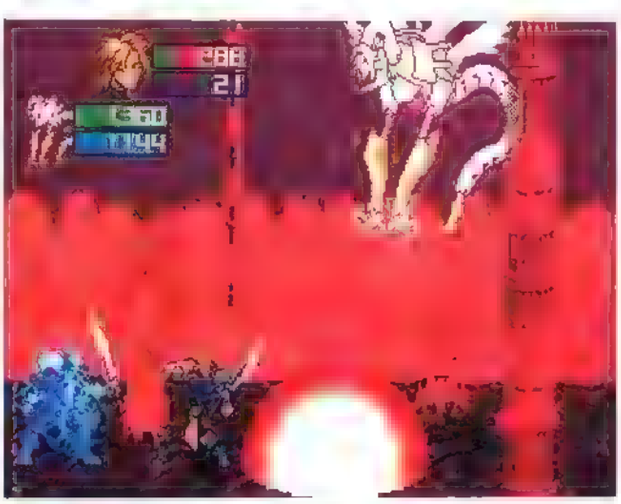
STAGE ステージ29 理想郷

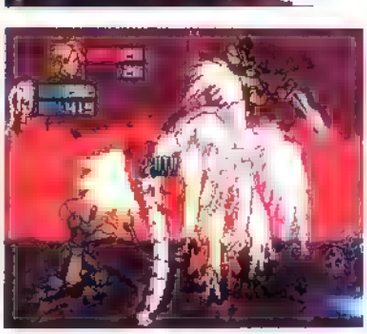
ラストバトル PARTS 天上人・天上神



天上人はスピンを多用するので、ガードしてその隙に反撃する。ただし、逆にこちらが隙を見せると確実に攻撃してくる。

低空からのアトランタアタックや、超天使竜巻の使い方も巧妙だ　ここは各自の闘い方のセンスかものをいうぞ。





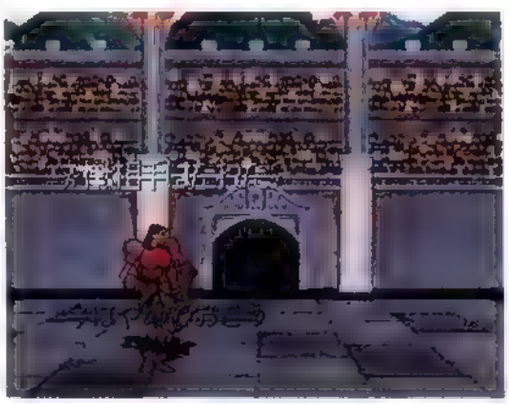
そして天上神に変身してからが本番だ。通常技などが一部異なるが、地上神と攻撃パターンはほぼ同じだ。これまでの基本どおりに、ライン移動で攻撃をかわし、ファイヤーで撃墜、その隙に連続攻撃を入れよう。

登場する敵キャラクター

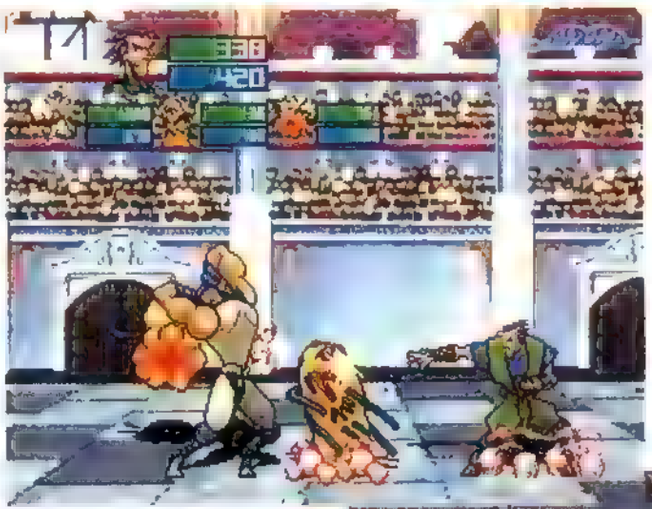
- 天上人:レベル80×1人
- 天上神:レベル80×1体

STAGE 隠しステージ？ 闘技場

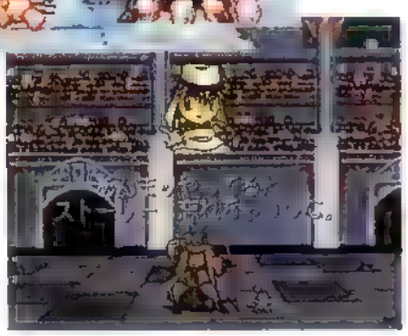
実はストーリーモードには、隠しステージとして闘技場が3か所に存在する。ここでは種類、数、レベル（プレイヤーのキャラと同じか、それ以上）が毎回ランダムで変化する敵と闘うことができる。簡単にいうと経験値を稼ぐための場所という感じだ。強敵が出てくるとコンティニュー回数を消費してしまうこともあるが、何度でも好きなだけ試合できるぞ。



闘技場へ入ると、まずは試合に挑戦するかどうかを選択させられる。経験値を稼ぎたいのなら、ここでやめる理由はないはずだ。



敵はランダムだが、勝てばHPとMPが完全に回復する。そして次の試合に挑戦するかどうかを決めるのだ。



ある程度闘って、もうこれでいいやと思ったら、ストーリーモードの本編に戻ろう。ここで無理に経験値を稼がなくてもクリアはできるしね。

闘技場へ入れる3か所のステージ

闘技場へは、ステージ3、5、12の3ヵ所から行くことができる。入り方は、各ステージのシーン1で、プレイヤーのキャラとアンデッドヒーローがいちばん奥のラインにいる状態でクリアすればいい。うっかり別のラインでクリアしないように、常に奥のラインで闘おう。

ステージ3から

ステージ3では、この位置から右端へ進めばOK。アンデッドヒーローも同じラインへ誘導するのを忘れないように。

ステージ5から

ステージ5のシーンーはここが終点。例によって、いちばん奥のラインでクリアすれば闘技場へ行ける。

ステージ12から

ステージ12も他の2か所と同じ要領で進む。それぞれ直前の位置に看板が配置されているので、これを目印にしよう。

VS モード

VSモード ルール解説

VSモードでは最大6人で遊べるというだけではなく、それを盛り上げるプレイ環境の設定もいろいろと用意されている。すみずみまで配慮の行き届いた設定を使って、より快適で楽しい対戦を堪能してほしい。

1 プレイヤー設定

1P～6Pまでのプレイヤーを、人間とコンピュータのどちらが操作するかを設定する。2～5人で対戦する場合は、参加しないプレイヤーを「なし」にしよう。人間が3人以上参加する場合は、マルチターミナル6と、人数分のコントローラーが必要となる。

2 キャラ設定

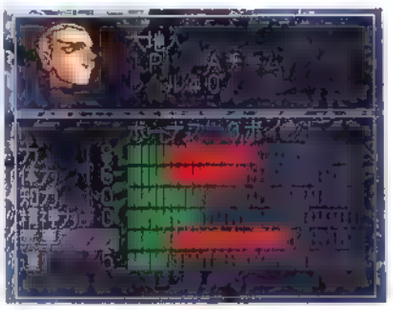
全45キャラクターから、どれを使用するかを選択する。決定する際に、押したボタン（X、Y、Z、A、B、Cボタンの6つ。標準カラーはCボタン）によって6種類のカラーを選択することが可能だ。また、スタートボタンで決定すると、6色中からランダムに選ばれる。初期状態ではハーンたち5人しか使えないが、ストーリーモードで敵を倒すことによって、そのキャラが順次選択可能になる。

（一部に、使用できるようになる条件が異なるものもあり）なお、使用できるようになったキャラクターのデータはバックアップに保存される。

使用キャラはストーリーモードをプレイすると増やせる。「?」に設定するとランダムになる

設定画面の見方

3 レベル設定



動きが遅ければ素早さ、防御力が弱いなら体力というように、各キャラの弱点を補いたいならエディトがオススメ

使用するキャラクターのレベルを0～198まで、もしくはランダムな数値に設定できる。もう1つの項目は、レベル上昇によって生じるボーナスポイントの各パラメータへの振り分け方の設定。「等分」は各パラメータにポイントを均等に配分、「ランダム」は文字通りランダムに配分、「エディト」はプレイヤーの好きなように配分することができる。

4 チーム設定

チーム戦にすると、バトルロイヤルとは違った勝ちセリフが見られる。けっこう愉快なものもあるぞ

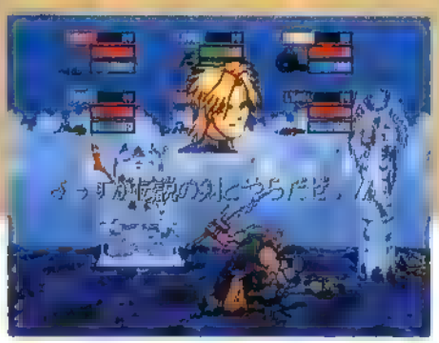
各プレイヤーの同盟関係を設定する。初期設定では1P～6Pまでバラバラのバトルロイヤル状態になっている。これを変更することで、3対3や2対2といったチーム戦でのプレイが可能になる。同じチームになったキャラクターは、味方に攻撃が当たらなくなり、協力して闘えるようになる。試合開始までチームがわからないランダム設定もある。

時間無制限バトル

VSモードのバトルは2種類。まずは、いずれかのプレイヤーが勝利するまで闘う「時間無制限バトル」だ。これは文字どおり時間無制限勝負で、それぞれのプレイヤーはHPがなくなった時点で敗北となり、最後まで生き残った者が勝者となる。チーム戦の場合は、最後まで残ったキャラクターのいたチームが勝利となる。

試合はこのような配置で開始される。同じチームのキャラクターは、レベル表示の部分のカラーも同じになるぞ。

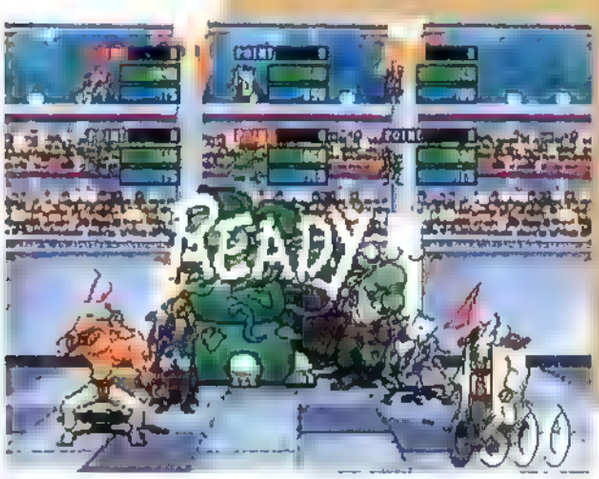
HPがマイナスになってしまったキャラクターはそこでおしまい。要するに完全な1本勝負ということだ。常に全力を尽くすこと。



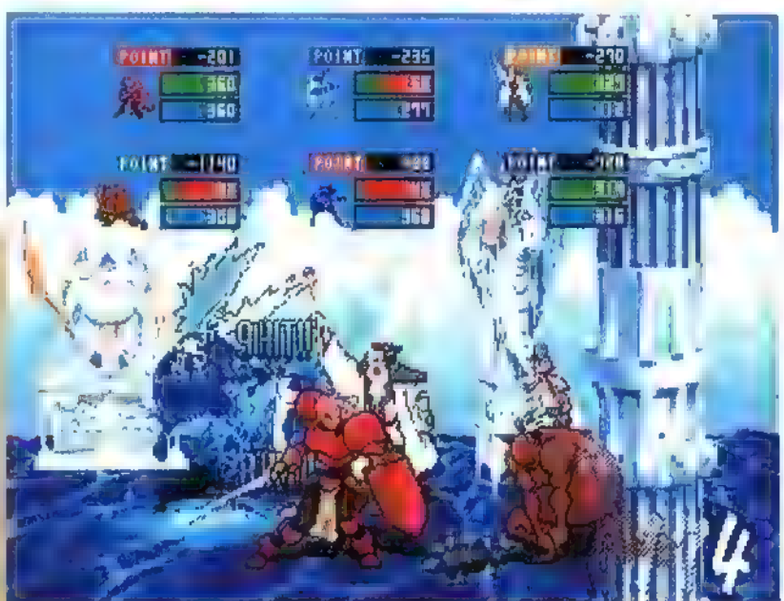
最後まで生き残ったキャラクターは、堂々と勝ちセリフで自分をアピール。勝者だけが味わえるこの瞬間がたまらない。めざすはザコ系キャラクターでの1人勝ちか？

1〜99分間連続バトル

こちらのバトルは、試合時間を1〜99分のあいだで設定し、その時間だけ闘い続ける。制限時間内なら、途中でHPが0になっても何度でも復活することが可能だ。なお、勝敗はポイント制で判定される。このポイントは敵にダメージを与えると増えて、逆にダメージを受けると減っていくというシステムだ。



制限時間は、秒刻みで右下に表示されている。これが0になるまで、何度倒されても復活し、休みなく闘うのだ



時間無制限バトルは早々に倒されると暇になるが、こちらは勝負に関係なく闘えるのが魅力。逆に、敗者がふるい落とされていく緊張感はないけどね。

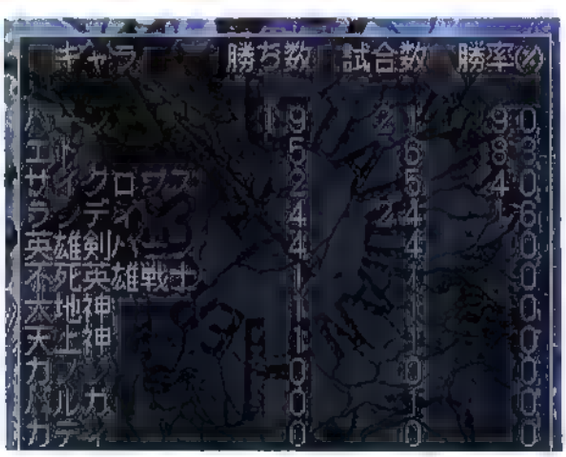
最後はポイントを最も稼いだ者（チーム）が勝者となる。2〜6位のキャラも、ちゃんと後方へポイント順にランキングされるのでけっこう熱くなる。

VSモード オプション解説

VSモードのオプションは、設定関係よりも、プレイヤースコアなどのデータ的なものがメインとなっている。通常のオプションモードの項目と重複するものもあり、ここで設定する事もできる。

キャラスコア

ここでは、全45キャラクターのVSモードでの試合参加回数、勝利回数、勝率が見られる。キャラクター名は勝率の高いものから順次表示され、データの変化によって刻々と並び順が入れ替わっていく。データ集計は自動的に行われ、バックアップに保存される。また、データは方向ボタンで任意にスクロールさせられる。

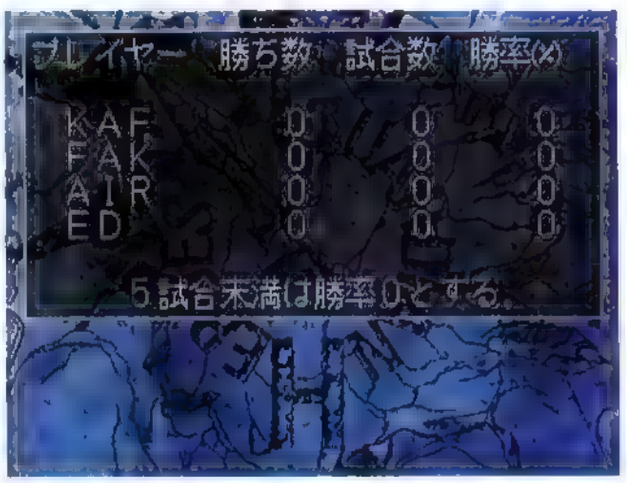


勝率自体もなかなか興味深いが、単純にキャラクターの稼働率＆人気のバロメーターとして捉えるのも面白いかも。

対戦スコア

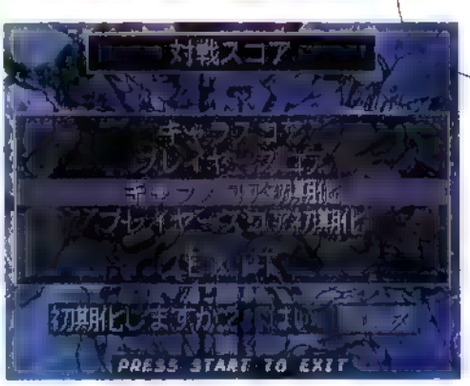
プレーヤースコア

各プレイヤーの試合参加回数、勝利回数、勝率が上位から順に表示される。ただしこのデータは、プレイヤー登録であらかじめ3文字のスコアネームと、コントローラーへの設定を済ませておいたプレイヤーしか集計されないので注意しよう。



これもバックアップデータに残る。高い勝率を目指すならば、VSモードでのキャラ選択すらもおろそかにできない。

スコア初期化



キャラスコアかプレイヤースコアのどちらかを、すべてクリアして初期状態に戻す。いずれの場合も、キャラクター個別、プレイヤー個別にクリアすることはできないので、注意すること。

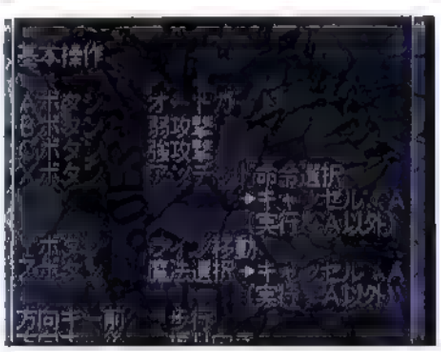
キーコンフィグ

通常のオプションのものと同じく、コントローラーのボタン配置を使いやすいように変更できる。1P～6Pまでの設定は、それぞれ個別に記録される。

プレイヤー登録

プレイヤーのスコアネームを、アルファベット3文字で16人ぶん設定できる。これを1P～6Pのコントローラーに設定することで、プレイヤースコアが集計される。

操作説明



これも通常のオプションのものと同じ。ゲームの基本的な操作および内容、各キャラクター（VSモードで使えるようになったものだけ）のコマンド技が確認できる。

ストーリーモード&VSモード

攻略知識と雑学

プレイの際に知っていると、より効率良く、より強く、より楽しく遊べる事柄を、攻略知識編と雑学編の2つにわけて解説しよう。ここに書かれたことを理解し、100%有効に活用になれば、君は立派なガーディアンマスター!?

攻略知識編

攻略知識編では、絶対に知っておいてほしい事柄についてまとめてみた。初級者も上級者も、ひととおり目をとおしてほしい。

1 ガードを極める

このゲームでは、ガードボタンを押している限り、物理的な攻撃も魔法攻撃も防ぐことができる（必殺技などでは少しＨＰを削られる）。しかも、通常の格闘ゲームのように上段・下段ガードを使い分ける必要がなく、左右どちらを向いていてもオートで完璧にガードしてくれるので、ちょっとでも危ないと思ったらすぐにガードするクセをつけよう。これだけでもかなりやられる確率が低くなるぞ。ただし、投げ技だけは防げないので、ガードばかりしているのも考えものだ。

左右からはさまれて、こんなにムチャクチャな攻撃にさらされても、ガードボタンを離さない限り完璧に防御してくれる。初心者は攻撃されたらとっさにガードできるようになろう。

空中ガードも駆使できれば文句なし。ふっとばした後に追い撃ちを狙ってくる相手には特に有効。空中ガードで飛び込み、2段目のジャンプでガードを解きつつ攻撃というフェイントもある。

2 空中での自由度

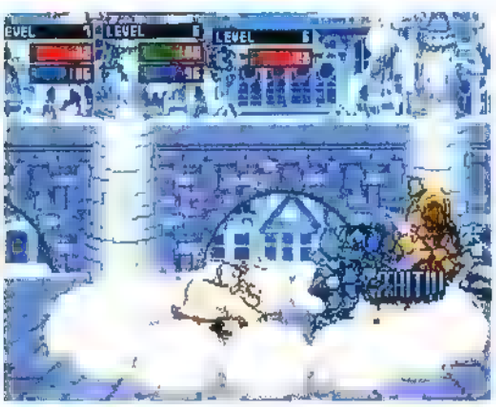
一般的な格闘ゲームはジャンプ中に1度しか技を出せないが、このゲームではそうした制限はいっさいない。ジャンプ中でも弱攻撃の連打は可能だし、滞空時間が充分なら強攻撃も2～3回は出せるのだ。つまり、空中（上昇系必殺技の下降中なども含む。ただし一部例外もあり）での自由度が高いということである。初めのうちはなじめないかもしれないが、いったん覚えてしまえばジャンプ中、攻撃でふっとばされた後、投げ技で放られた時など、空中にいる時でもバシバシ動けるようになるはずだ。これは「ガードを極める」ことに匹敵するほど重要で、「ガーディアンヒーローズ」独自の楽しさの一つでもあるので、VSモードなどで練習し、早めに感覚をつかもう。

ギンジロウなら、上昇系の技から無影連脚の連発、最後に幻影奇襲転といった感じ。このように、空中戦の自由度を有効活用するのだ。

上昇系必殺技の下降中なども技が出せるが、例外もある。ニコレのろけっとじゃんぷ、マッチョの昇龍牙などは降下中が無防備なのだ。

3 ライン移動を活用

あまり有用性を感じていない人もいると思うが、ライン移動はいずれのモードでも必要不可欠な操作である。正確には「ラインが3つある」という事を認識することが重要なのである。たとえば、リーチが長い通常技や魔法をもつ相手に接近する際、わざわざ正面から突進して危険な目にあうより、別ラインから行くほうがはるかに安全だ。また、左右からはさまれた場合なども、ジャンプで逃げるよりライン移動のほうが確実といえよう。ストーリーモードで敵がたくさん出てきた場合も、無理にそのままの状態で闘うより、ライン移動で敵を1か所に誘導するとはるかに楽になるぞ。



別のラインにも届く魔法は、手前や奥のラインよりも中央のラインで使ったほうが、効果範囲の無駄がない。これは、いかに3ラインの活用が重要かということの一例だ。疑問に思うのなら、実際にやってみること。

4 キャンセル技について

通常技（主に強の攻撃）を相手に当てた瞬間に、タイミングよく必殺技（もしくは魔法）のコマンドを入力すると、通常技が当たった後の戻りのモーションをなくして、すぐその技につなげられ、連続ヒットとなる。一般的な格闘ゲームでは「キャンセル」と呼ばれているテクニックが、このゲームでも使用可能なわけだ。キャンセルがかけられる通常技とタイミングはキャラクターによって異なるし（ないものもいる）、必ずしもヒット数が増えるとは限らない（間合いや素早さ、レベルが影響する）が、隙の少ない闘いができるのは有効なので、できればマスターしよう。

強攻撃を必殺技でキャンセルするのが普通だが、セレナのように、横＋強攻撃をサブライズロールでキャンセルといった、特殊なキャンセルが可能なケースもある。各自研究してみよう。

5 ガード状態から技を出す

ガード時はその場に立ち止まったまま何もできないと思っているかもしれないが、実はガードボタンを押したままの状態でも、必殺技、魔法、強の通常技を出せるのである（前方へのダッシュも可能）。これを利用すると、技を出す直前までガード状態を保てるので、極限まで隙の少ない闘いが可能となるだろう。極端な話、ガードは常に押しっぱなしで、移動はダッシュだけでまかなうという戦法も考えられる。参考までに、ダッシュのモーションはバックステップでいつでも中断できるので覚えておこう。でも、ガードがないキャラクターはこれを利用できないので少しつらい。

ガードしたまま様子を見て、敵の攻撃に隙ができたら、ガードボタンは押したままで必殺技コマンドなどを入力する。これだと、いちいちガードを解いてから技を出すのに比べると非常に隙が少ない。

6 避けの使いどころ

対戦において「避け」は非常に渋い技である。たとえばリーチの長い通常技で牽制し、接近させてくれない相手がいたとする。この場合、ガードしてしまうと間合いが離れるので、結局近づくことができない。そんな時こそタイミング良く避けを使い、その無敵時間中に攻撃をかわすのだ。後は接近戦に持ち込むなり、投げるなり、好きなように料理しよう。避けはいろんな意味でリスクが高くあまり乱用できないが、忘れた頃に使うと意外に効果を発揮するはずだ。

ガードやライン移動と違って、こんな感じで避けを使えば、間合いを変えず反撃にうつれる。

7 避け以外の無敵時間

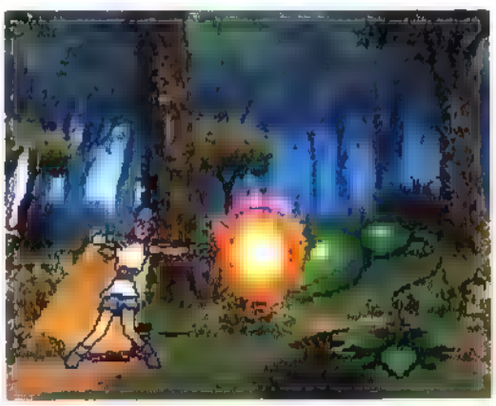
「避け」を使うと一瞬だけ無敵になり、すべての攻撃と魔法をすり抜けられるが、その他にもキャラクターが無敵になる瞬間がいくつかある。まずは、ダメージを受けて地面に倒れた後の、立ち上がる瞬間だ。倒れている時は追い撃ちが入ってしまうが、いったん起き上がり始めたら、そのモーションの間はどんな攻撃でもダメージを受けない。そしてもう1つは、敵を投げている時だ。こちらも投げのモーションの間は無敵なので、飛び道具などをかわすことができる。実戦で意識的に使うのは難しいかもしれないが、いちおう知識の1つとして覚えておこう。

起き上がりの瞬間はとりあえず無敵。敵が近くにいるなら、投げを狙ってみよう。

投げている時もいちおう無敵。密集している時には、攻撃の意外なかわし方として使えるかも。

8 敵の攻撃耐性を知る

プレイ中に、同じ攻撃魔法でも敵に与えるダメージが異なることがあるのに気づいただろうか？　これはなぜかというと、キャラクターによって魔法などへの耐性が設定されており、それが反映されているからなのだ。たとえば、メカ系のキャラクターなら雷系の魔法に弱く、植物は炎系の魔法に弱いといった、特定の弱点があるのだ。逆に、雷系の魔法に対して耐性（受けるダメージが少ない）をもっていたり、直接攻撃に打たれ強いといったケースもある。もちろん、特に耐性も弱点ももたない者もいる。それぞれの耐性は、キャラクター解説を参照してほしい。



ストーリーモードに登場する巨大植物は、雷系の魔法ではあまりダメージを与えられないが、炎系だと効果てきめん。このように、各キャラクターには苦手な属性と耐性のある属性が設定されているのだ。

9 混戦時のしのぎ方

多人数対戦や、ストーリーモードでザコが大挙してきた時などの混乱時は、自分の位置を見失うほど密集しがちだ。こうした状況ではガードするのが堅実だが、投げ技を積極的に使う敵がいないとも限らない。そんな時は、上昇系必殺技（↓↓＋攻撃ボタン）を弱で出し、その降下中に弱攻撃を連打、着地したら再び上昇系必殺技……を繰り返そう。主役系キャラクターと一部の敵キャラクターにしか使えない戦法だが、これは攻撃の切れ目がほとんどない。いささか強引な感もあるが、ヘタな反撃を試みて失敗するぐらいなら、操作も簡単なのでこちらのほうを使ってみよう。

混戦でワケがわからなくなったら、とりあえず上昇系必殺技（弱が望ましいが、強でも可）を出して、下降中は弱攻撃を連打。後はその繰り返しでなんとかなる。初心者から上級者まで使える戦法だ。

10 カルマの増減ポイント

14ページでダークエンディングとカルマのパラメータついて触れたが、ここではさらに突っ込んで行動別のカルマ増減ポイントを公開しておく。

【カルマが減る行動】●リンゴかご、野菜かご、教会の椅子を破壊（−4）●シャンデリアを破壊（−1）●ステージ9に転がっているガイコツを破壊（−8）●教会の石像を破壊（1段階目、2段階目ともに−64）●死んだ敵への追い撃ち（攻撃のたびに−1）●逃げる兵士、周りを見回している兵士を攻撃（−4）●市民を攻撃（女性は−8、子供は−16、老人は−12、軟弱は−1、肥満は−4）●ステージ25で一番下の選択肢を選ぶ（−4096）

【カルマが増える行動】●市民をスクロールアウトさせる（1人につき＋1）●1つのシーンをクリア（＋10）●逃げる兵士、周りを見回している兵士を見逃す（＋8）●ステージ25の選択肢で、一番上のものを選ぶ（＋4096）●逃げる市民を見逃す（女性は＋4、子供は＋8、老人は＋6、軟弱は＋1、肥満は＋2）

雑学編

雑学編では、知っておくと面白い事柄を集めてみた。この中には、ゲームをやりこんでいる人でも気づかなかったことがあるんじゃないかな？

1 攻撃魔法のまきぞえ

基本的に攻撃魔法は味方にも自分にも当たらないようになっているが、魔法に当たって燃えている（もしくは凍っている、しびれている）敵に触れると、自分もそのまきぞえをくってしまう。誰が出した魔法であっても、敵、味方関係なく巻き込むので、魔法使用時に敵との距離が近い時は注意しよう。

←たとえば、ハーンが間近にいる敵に魔法を当てる。すると敵は地面に落下するまで燃え上がるわけだ。しかしそれに触れると……。

➡魔法を出した張本人のハーンまでも燃えてしまう。この効果は敵も味方も関係ないってことだ。わずかだがダメージも受けるぞ。

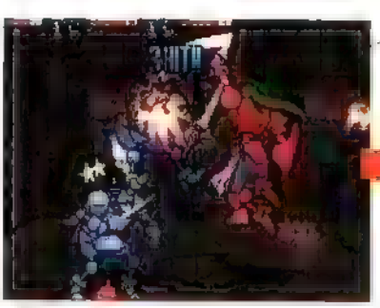
2 ラストの一撃は削れない

VSモードでもストーリーモードでも、戦闘中に必殺技や魔法をガードすると、HPが少しだけ削られる。しかし、このゲームでは相手のHPが0であっても、完全にガードに徹している場合は、こちらの攻撃による削りでとどめを刺すことはできない。つまり、最後の一撃は何らかの攻撃を当てるか、投げ技でダメージを与えないと倒せないのである。裏を返せば、最後の最後まで逆転や反撃を狙えるということだ。

HPがちょうど0になっても、ガードしている限り削りで倒されることはない。最後の一撃は、本当の意味で攻撃が当たった時だ。

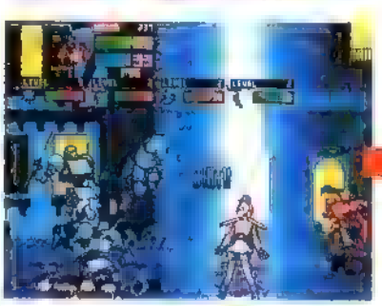
3 ストーリーモードでの経験値の稼ぎ方

直接攻撃は当たらないと経験値が入らないが、魔法は使うだけで経験値が入る。この法則を利用して、ストーリーモードで経験値稼ぎをしてみよう。ニコレ以外のキャラクターは、敵がいない場所、もしくは敵に当たらない状況で魔法を出し、MPを使いきる。そして直接攻撃（ヒット数を稼げるもの）だけで敵を倒し、MPが回復したら再び敵がいない場所で魔法を使う……ということを繰り返そう。ニコレの場合はもこのパターンも使えるが、もっと楽なやり方がある。まず、敵を1か所に集めて、できるだけ接近して「おこったぞー！」を使う。これでヒット数を稼ぎ、MPを回復させたら、消費したHPを「ひーりんぐ」で回復。この繰り返しで楽に経験値が稼げるぞ。正直、プレイはいまいち面白くなくなるが、普段よりも10〜20ぐらい高いレベルで最終ステージに行けるはずだ。

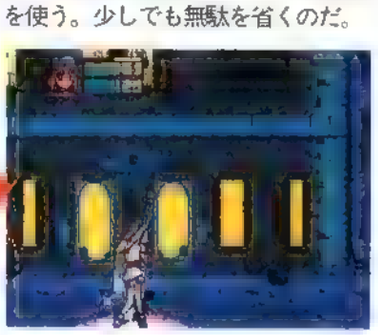


ニコレ以外なら、敵がいない場所で魔法をカラ撃ち。MPがなくなったら敵を倒して回復させよう。

MPが全回復しても敵が残っていたら、できるだけ当てないように魔法を使う。少しでも無駄を省くのだ。



ニコレなら、敵のまっただなかで「おこったぞー！」を使う。この技でもMPを回復させられるのだ。



「おこったぞー！」で減らしたHPは「ひーりんぐ」で回復。慣れるとニコレがいちばん経験値を稼げるぞ。

4 ボタンを離しても技が出る

必殺技は、コマンド入力＋攻撃ボタンを押して出すのが普通だが、実はコマンド入力＋ボタンを離すことでも出せる。たとえばハーンなら、攻撃ボタンを押さえておき、⬇⬇の直後に離すことでハーンファイナルが出せる。ところで、これって何かの役に立つのか？

下段強攻撃を上昇系必殺技でキャンセルする場合、操作は「⬇＋強・⬇⬇＋強」だが、「⬇＋強・⬇⬇＋強を離す」に節約できる。あまり役にはたたないかも？

5 無段階ライン移動

浮遊する技をもつキャラクターや、市民系は、L、Rボタン（Yは不可）でのライン移動を使うことで、本来の3ラインとはずれた場所にも行ける。うまく使えば、ラインとラインの中間や、はるか彼方、もしくはアップになるほど手前の位置にも移動できるぞ。

浮遊系が手前にくるとこうなる。この程度ならいやがらせで済むのだが、Lボタンではるか彼方に逃げて安全にMP回復といった悪用が可能なヤツもいる。

6 気絶中は体力が回復する

力の強い相手の攻撃や、連続攻撃などで大きなダメージを受けると、キャラクターが気絶することがある。通常はボタン連打であわてて立ち直らせてしまうため、気づきにくいかもしれないが、気絶中はHPが少しずつ回復しているのである。だから、気絶時に運良く敵が離れていたら、あえて自然回復するまで待つのも1つの手だ。気絶時に頭上を旋回するキャラクターは左の4種類だ。

星

いちばん軽い気絶状態。放っておいてもすぐに立ち直ってくれる。

天使

気絶レベル3段階目。ちなみに天使の名前はハニエルとラグエル。

トンカチ

気絶レベル2段階目。HPに余裕があるなら連打で立ち直らせよう。

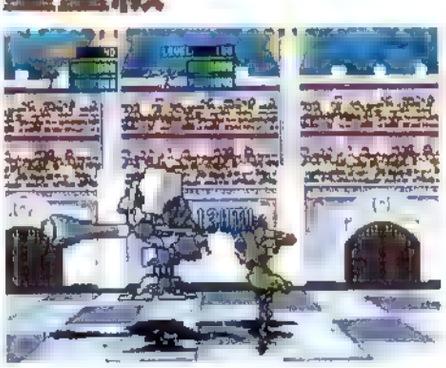
ドクロ

気絶レベル最高段階。ここまでくると簡単には復活できないぞ。

7 キャラクター全員に重量設定がある

同じ技を当てても、サイクロプスなどの巨体系の場合と、エドやランディなどの小柄系の場合でふっとぶ高さが違うのはなぜか？　それは、各キャラクターに重量の設定があるからである。この数値は、体が大きければ重く、小さければ軽いというように、ほぼ見た目どおりと思っていい。だから連続技（空中連続技は特に）を組む際は、相手の重さも考慮し、臨機応変に変化させていこう。

重量級



重いキャラクターは高くふっとばないため、地上での連続技が入りやすい。上昇系必殺技で飛ばされにくいのは利点だが。

軽量級

小柄だとポンポン飛ばされるので、間合いを離さず闘いたい時はつらい。上昇系必殺技をくらうと高く舞い上げられるのも難だ。

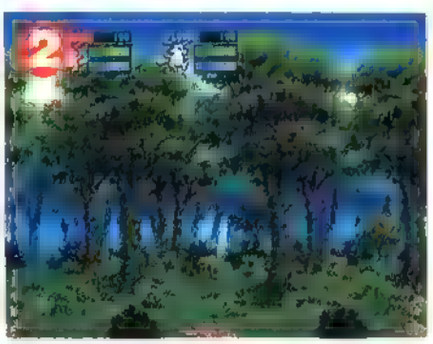
VSモード 背景

パターン集

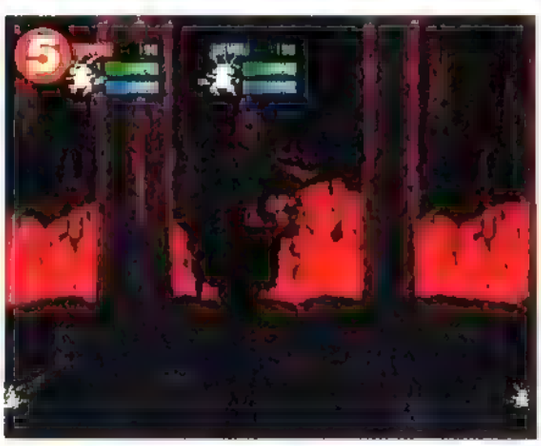
ＶＳモードの舞台となる背景は、ここに掲載した９種類。障害物が配置されているもの、草や木などの背景（エドがよく活用する）があるものなど、いろいろと用意されていて、対戦時にはこの中からランダムで選択される。

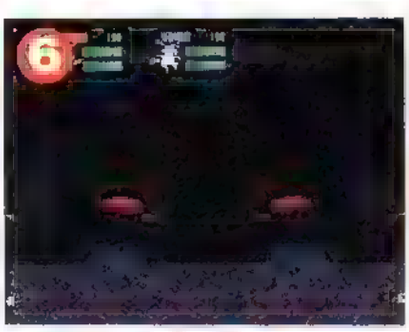
なお、初期状態のまま（初めてゲームを起動した時）だと①の闘技場でしか闘えないが、ストーリーモードをプレイして、それぞれのステージをクリアすることで背景を増やすことができる。つまり、ＶＳモードで敵キャラクターが使用可能になるのと条件は似たようなものだ。

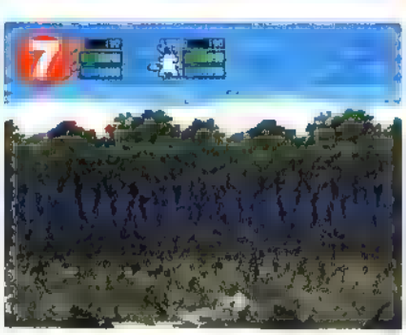
ちなみに、この背景の種類のデータも、使用可能キャラクターや他の設定と同様、バックアップに記録される。



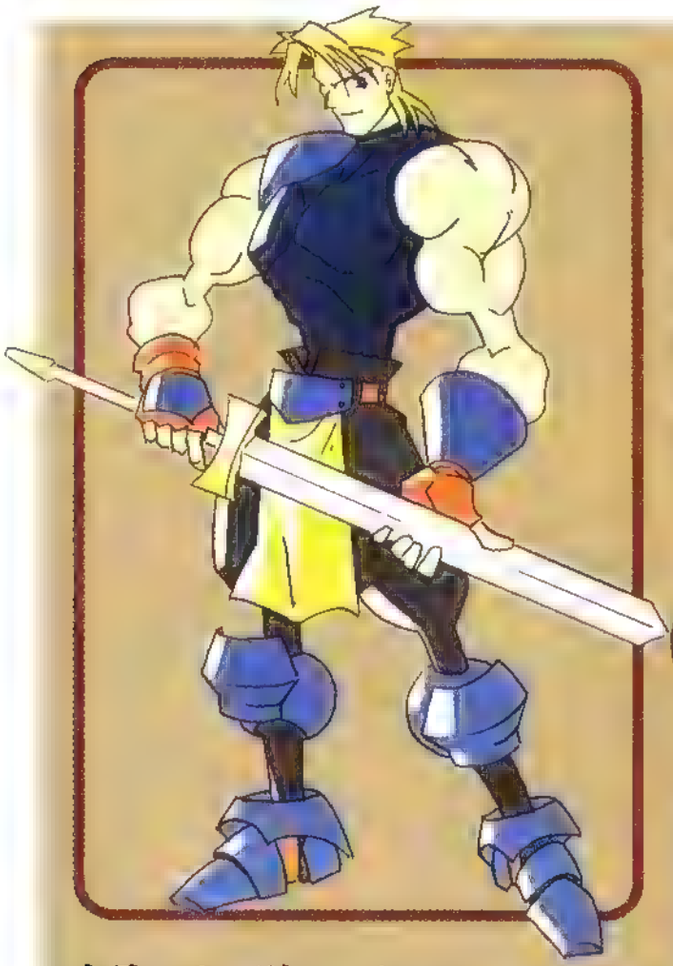
1. 闘技場
2. 樹海
3. 草原
4. 村
5. 邪神殿通路
6. 邪神殿
7. 戦場跡
8. 神殿
9. 神殿頂上







キャラクター解説



ハーン・サムウェル

青騎士団時代に鍛えた豪快な剣技と、並はずれたパワーが最大の武器。戦場で頼れるものは剣による直接攻撃だと信じている。その性格を反映してか、使用できる魔法は1種類のみである。攻撃の性質は典型的な一撃必殺タイプ。炎系の魔法に耐性あり。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
8	7	3	5	3	4

特殊操作の有無

ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	○	空中の下＋強	○
横＋弱	○	斜め下＋弱	✕	空中の下＋弱	✕

カラーのバリエーション

必殺技のコマンド

ハーンダイナマイツ

⬇↘➡＋強か弱

一定距離をダッシュし、正面の敵にタックルするガード不能技。敵を遠くへ吹き飛ばせる。技の出始めに一瞬だけ無敵時間があるので、接近戦では意外な時に役立つ。強と弱ではダッシュの距離が異なる。

ハーンスペシャル

方向ボタンを押さずに、敵の近くで弱連打

最初のパンチから最後の豪快な振り下ろし斬りまで、6発の攻撃をワンセットで自動的に叩き込む。最後のガッツポーズにスキがあるが、使い勝手が良く、たいていの局面で役に立つ。ハーンのメインとなる技。

ハーンファイナル

⬇⬇＋強か弱

体を回転させながら真上に上昇していく対空迎撃的な技で、強と弱では高さとヒット数が異なる。地上で敵に当てると、巻き込みながら上昇する。落下中は何らかの技を出して隙をなくそう。

ハーンミラクル

空中で弱ボタン連打

空中で剣をグルグル振り回す。体の周囲全体に攻撃するため、けっこう隙が少なく、後ろにいる敵にも当たる。ジャンプ時やハーンファイナルの落下中などに使おう。

ハーンハイパー

敵を投げた瞬間に強

敵の頭に剣の柄を数回叩きつけた後、キックでふっとばす。どうしても技が出にくい時は、投げの操作の時の強ボタンを連打する感じでやると簡単だ。ちなみに、普通の投げ技（敵を真上に放り投げるほう）の名称はハーンビクトリーである。

ハーンマキシマム

空中で⬇⬇＋強か弱

強ボタンで出すと、体に炎をまとって斜め下へ突っ込む。剣の先だけでなく、体全体に攻撃判定があるが、着地時には隙ができる。

弱ボタンで出すと、炎はまとわずに剣の先だけで攻撃する。敵に当たるか、ガードされて跳ね返った後も、再び空中技を出せる。

魔法のコマンド

ハーンバーニングス

⬇↘➡＋魔法　消費MP 32

ハーン唯一の攻撃魔法。拳の先からファイヤーボールを飛ばす。知力が高くなると、それに応じて1度に発射される炎の数が増える。

ファイヤーボールにはホーミング機能がついており、別のラインや高空にいる敵を追いかけてくれるので、覚えておこう。ちなみに、これは名称こそ異なるが主役キャラクター全員が持っている共通の魔法で、特性も同じだ。

リーチの長さと超絶パワーを最大限に生かす

ハーンは通常技（斜め下＋強など）のリーチが長く、しかも攻撃力が絶大なため、やや離れた間合いならこれらを連発しているだけでもけっこう強い。ただ、攻撃は一発ごとに途切れる感じなので、時々キャンセルをかけて行動を読まれないようにしよう（通常技のほとんどはキャンセル可能）。たとえば、横＋弱をハーンファイナル（弱）でキャンセルし、さらに空中からハーンマキシマム（弱）、ハーンミラクルへとつなぐと強力だ。他にも自分なりにパターンを作ってみよう。接近戦ではハーンダイナマイツをいきなり出すと意外に有効。魔法は1つしかないので、いっそ知力は上げずに、ポイントは他のパラメータにまわそう。

ハーンを象徴する横＋強。当たった直後は当然、振りかぶり時もキャンセル可。フェイントに有効だ。

なんとハーンスペシャルは他の必殺技でキャンセル（中断）できる。

たとえばハーンスペシャルのキック時に、弱のハーンファイナル。

落下中に弱のハーンマキシマム、ついでにハーンミラクルでキメ！

ヒーローソード・ハーンとの違いは？

ストーリーモードをハーンでプレイしている時にステージ8をクリアすると、VSモードでヒーローソード・ハーン（英雄剣ハーン）というキャラクターが使えるようになる。これは必殺技の名称こそ違うが（右のコマンド表を参照）、普通のハーンと基本的には同じだ。ただし、ヒーローソード・ハーンは特殊な剣のパワーにより、各パラメータが全体的にアップしている（なぜかパラメータエディト画面の見た目に変化はないので注意）。これは対戦モードで同じレベルのハーンと動きを比較してみるとよくわかる。また、横＋強の攻撃を当てると敵を炎に包まれるという特性もある。豪快な対戦を楽しみたい人は使ってみよう。

必殺技の名称	コマンド
ヒーローソードダイナマイツ	⬇↘➡＋強か弱
ヒーローソードスペシャル	方向ボタンを押さずに、敵の近くで弱連打
ヒーローソードファイナル	⬇⬇＋強か弱
ヒーローソードマキシマム	空中で⬇⬇＋強か弱
ヒーローソードミラクル	空中で弱連打
ヒーローソードビクトリー	敵に密着して、➡＋強
ヒーローソードハイパー	敵を投げる瞬間にもう1回強
ヒーローソードバーニングス	⬇↘➡＋魔法ボタン

ランティ・M・グリーン

少年ながらもほとんどすべてのタイプの魔法をマスターしている魔術のエキスパート。力と体力の低いのは、素早い棒術で補っている。そばにいる遣い魔のエド（ストーリーモード時のみ）とはいいコンビか？　炎、雷、氷、暗黒系の魔法に耐性がある。

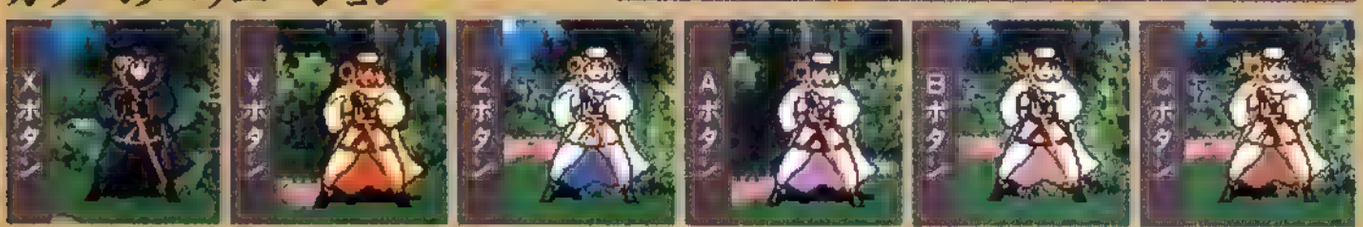
パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
3	2	9	9	5	2

特殊操作の有無

ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	○	空中の下＋強	×
横＋弱	○	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

カラーのバリエーション



必殺技のコマンド

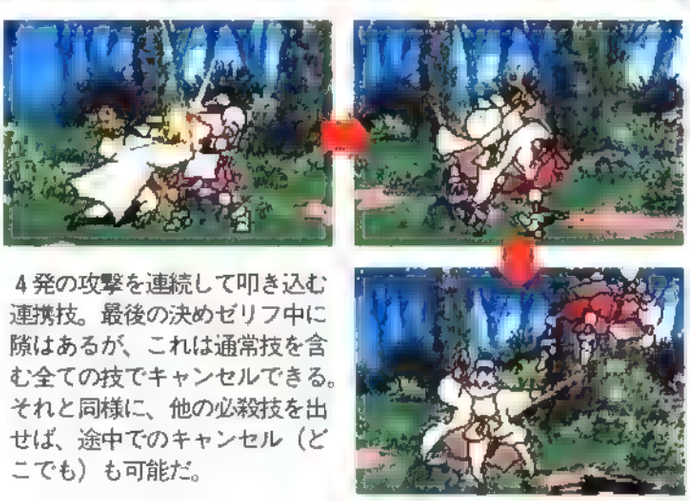
爛流棒術 空舞旋風棍

⬇⬇＋強か弱

棒を回転させながら飛んでいく上昇系の必殺技。弱で出すと低く上昇する。強で出すと高く上昇するだけでなく、軌道がやや斜め上に曲がるのが特徴。降下中は何らかの空中技を出せる。

爛流棒術 獄鎖棍

方向ボタンを押さずに敵の近くで弱連打



4発の攻撃を連続して叩き込む連携技。最後の決めゼリフ中に隙はあるが、これは通常技を含む全ての技でキャンセルできる。それと同様に、他の必殺技を出せば、途中でのキャンセル（どこでも）も可能だ。

爆流格術 防壁旋風棍

↓↘→＋弱

棒を回転させて、正面の敵を攻撃する。ヒット数がけっこうあるので、地上戦での相殺狙いとしてもそこそこ使えるはず。

E-MAX（ストーリーモードのみ）

強＋弱

遣い魔のエドが炎をまとって、身近にいる敵に体当たりする（別ラインへのホーミング機能つき）。空中でもコマンド入力可能。

爆流空舞術 頭蓋三連踏

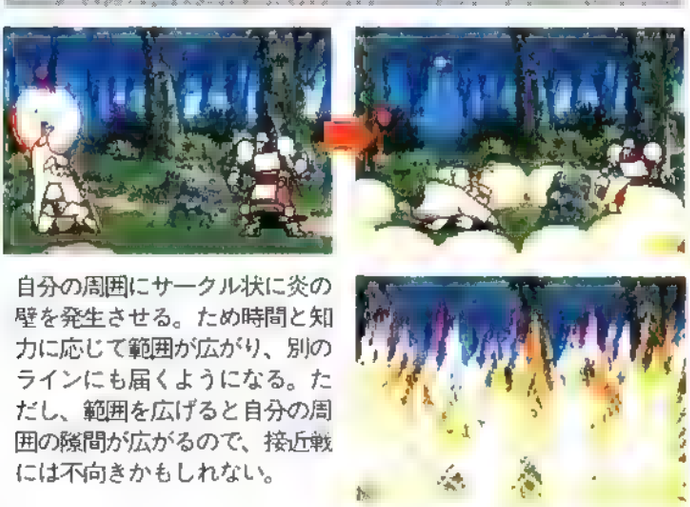
↓↑＋強か弱（空中でも可能）

入力するとジャンプ（強は高く、弱は低い。この間は左右への制御も可能）し、着地前に攻撃ボタンを押すと真下の敵を踏みつける。敵に当たるかガードされると跳ね返り、再び攻撃ボタンを押せば3発まで連続攻撃できる。3発目が入ると敵はダウンする。3発目に跳ね返った後にすぐ三連踏を入力すると、着地せずに再び1発目から出せるので、うまくいけばずっと空中にいられる。

魔法のコマンド

超魔法 ファイヤーウォール

↓↑＋魔法（ため時間あり）　消費MP 64〜128



自分の周囲にサークル状に炎の壁を発生させる。ため時間と知力に応じて範囲が広がり、別のラインにも届くようになる。ただし、範囲を広げると自分の周囲の隙間が広がるので、接近戦には不向きかもしれない。

超魔法 アイスフィールド

↓↓＋魔法（ため時間あり）　消費MP 128〜192

自分を中心に、地面に氷のフィールドを発生させる。ガードせずにこれに触れると、体が凍りついてダメージを受ける。これもため時間と知力に応じて範囲が広くなり、別のラインにも届くようになる。

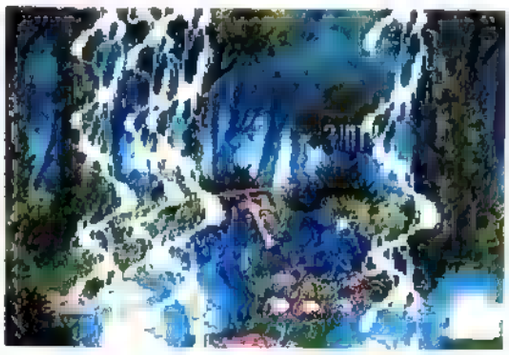
超魔法ファイヤーボール

↓↘→＋魔法　　消費MP 32

杖の先から、ホーミング機能（別ラインへも）のあるファイヤーボールを発射する。なお、1度に発射される炎の数は、知力に応じて増加していく。

超魔法サンダーボルト

→↓↘＋魔法　　消費MP 96



自分の周囲に数条の雷を落下させる。知力に応じて効果範囲が広がる。地面付近だけでなく雷の筋にも攻撃判定があり、空中にいる敵にも当てられる。

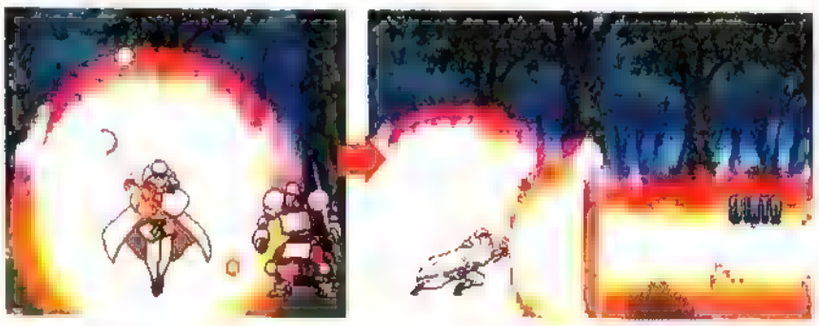
超魔法トルネード

→←↓↑＋魔法　　消費MP 192

自分を中心に竜巻を発生させ、敵を上空にふきとばす魔法。知力に応じて巻き込む規模が大きくなり、隣のラインにも届くようになる。

超魔法ファイヤーブラスター

→↓←→＋魔法（ため時間あり）　　消費MP 256～320

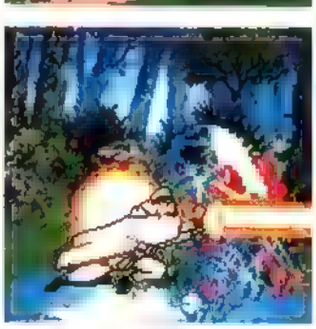


前方へ一直線に貫通するレーザー状のファイヤーを発射。当たった敵は炎に包まれる。レーザーの太さと威力は、ため時間と知力に比例する。

豊富な魔法と棒術を使い分ける

ランディは通常技のリーチが短いので、ジャンプ弱攻撃で飛び込むか、ダッシュなどで接近戦に持ち込もう。うまく接近したら、獄鎖棍をキャンセルして弱の旋風棍、その落下中に弱攻撃連打。このワンセットを繰り返して出すと強力だ。他には、下段強攻撃をキャンセルして旋風棍、もしくは三連踏を出すというのも効果的。さらに、獄鎖棍で空中にふっとんだ敵にダッシュで近づいて、再び獄鎖棍で追い撃ちという強烈な戦法もある。とにかくランディはキャンセルや必殺技のつなげ方の自由度が高いので、いろいろ研究してみよう。遠距離での戦闘は魔法に頼ることになるが、ランディの魔法はただ出しても簡単にかわされるので、獄鎖棍をキャンセルしてトルネードなどにつなげよう。アイスフィールドで凍らせてから他の魔法を素早く当てるのも、確実かつ実戦的な作戦といえよう。

斜め下＋強の炎攻撃はMPが切れた時の魔法の代用にすると渋い。ちゃんと敵も燃える。



アイスで凍った敵に直接攻撃をすると自分も凍るので、他の魔法を当てよう。

エドワード・M・コニャック

ストーリーモードではランディの足元でけなげに活躍しているエドが、VSモードでは１人立ちして登場。45人中で最小の体で、たった一つの必殺技を頼りに闘う。勝利した時のメッセージが、エドの屈折した考え(?)を物語っているようで興味深い。

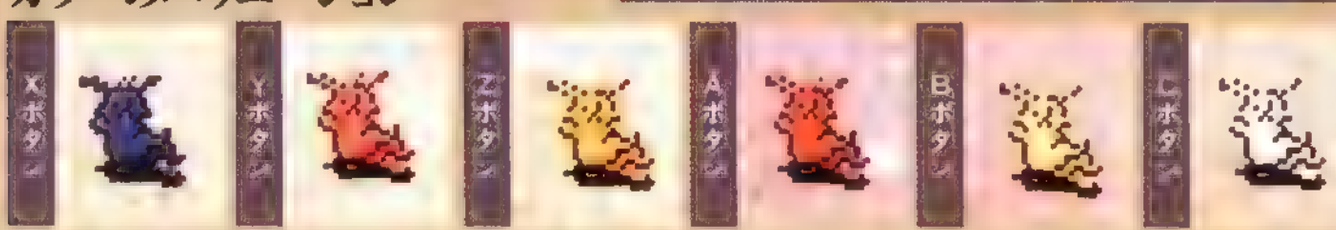
パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
2	3	8	8	5	10

特殊操作の有無

ガード	×	避　け	○	反　撃	○
投　げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	×	斜め下＋強	×	空中の下＋強	×
横＋弱	×	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

カラーのバリエーション



必殺技のコマンド

E-MAX

強＋弱

「おっしゃ！」の声とともに体を燃やし、近くにいる敵にホーミングアタックをかける。この技は、出したラインと関係なく、中央のラインに着地するので、プレイ中に自分の位置を見失わないように注意しよう。

通常技を極めて勝つ！

エドは体が小さいのを利用した戦い方が中心となる。背景に草などがある場合はそこに隠れて、知らずに近づいてきた相手にE-MAXというゲリラ戦法が有効。普通に闘うならジャンプ弱攻撃を相手の体に重ねる感じで当てよう。的が小さいために、やられる側は意外に反撃しにくいのだ。

また、地上の強攻撃は通常技などで戻りをキャンセルできるので、小刻(こきざ)みに動いて相手を翻弄(ほんろう)しよう。ちなみに反撃技は転がるだけで攻撃判定はない（回避技か？）。

エドの投げ技は足止めだけなので、チーム戦じゃないとあまり使い道がない。

イブシ・ギンジロウ

燻流の体技と忍術を極めたさすらいの忍者。素早い動きと、いかにも忍者らしい見事なアクションを披露してくれるが、いささか回転する癖がある。移動系の技が多く、操作感覚がやや独特なので、まずはそれに慣れよう。雷系の魔法には耐性あり。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
4	4	4	8	6	4

特殊操作の有無

ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	○	空中の下＋強	○
横＋弱	○	斜め下＋弱	○	空中の下＋弱	✕

カラーのバリエーション

必殺技のコマンド

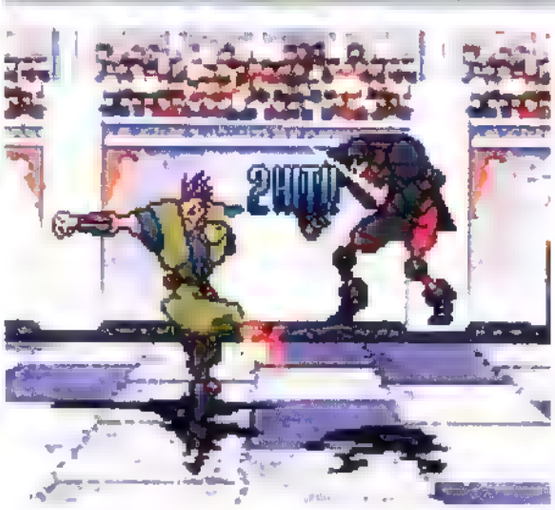
燻流剣術 幻影破裏剣

⬇⬇＋強か弱

懐刀を握り、足元から斬りつけるように真上に上昇していく技。強で出すと高く、弱で出すと低く上昇する。下降中は、他の空中技を出すことができる。

燻流体術 真空身体独楽

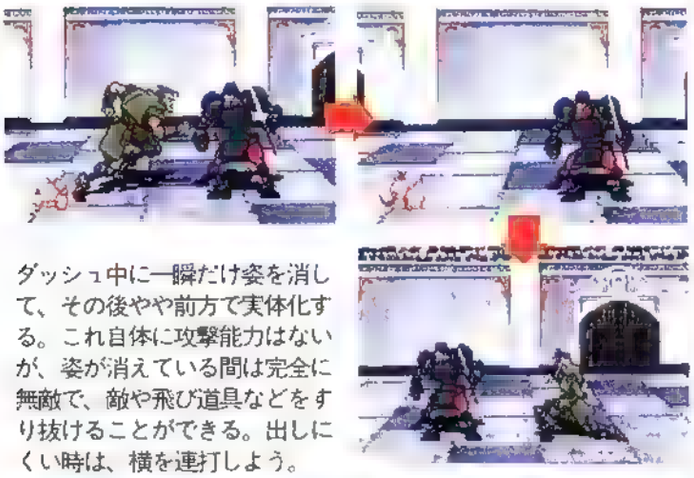
⬇↘➡＋強か弱



その場で身体を回転させ、遠心力を利用して腕で攻撃する。強で出すと前方に移動しながら、弱で出すとその場で回転する。どちらの場合も、足元は弱いので注意すること。

爆流走術 無影瞬走

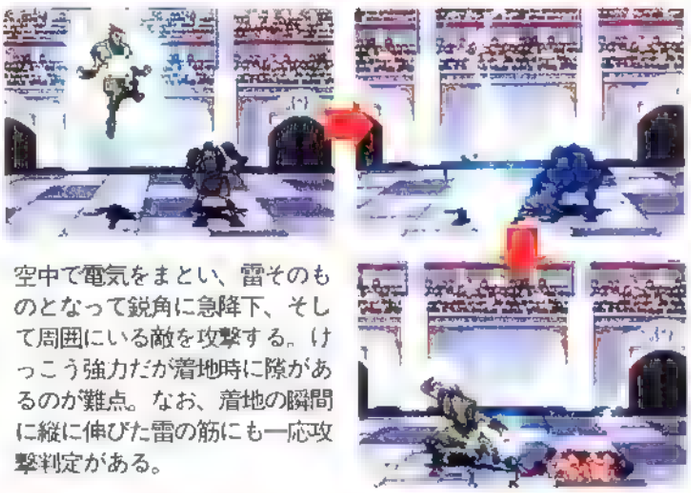
ダッシュ中に➡➡



ダッシュ中に一瞬だけ姿を消して、その後やや前方で実体化する。これ自体に攻撃能力はないが、姿が消えている間は完全に無敵で、敵や飛び道具などをすり抜けることができる。出しにくい時は、横を連打しよう。

爆流空武術 稲妻反転蹴り

空中で⬇⬇＋強



空中で電気をまとい、雷そのものとなって鋭角に急降下、そして周囲にいる敵を攻撃する。けっこう強力だが着地時に隙があるのが難点。なお、着地の瞬間に縦に伸びた雷の筋にも一応攻撃判定がある。

爆流空武術 幻影奇襲転

空中で➡➡＋強か弱

体を丸めて、地上にいる敵に向かって体当たりする技。強で出すと進入角度が鈍く、弱で出すと鋭くなる。なお、ギンジロウが向いている方向とは関係なく、コマンドを入力した方向に出せる。

爆流空武術 無影連脚

空中で⬇⬇＋弱

空中から急降下キックで飛び込む技。敵に当たるかガードされて跳ね返った後は、再びこの技か他の空中技を出すことも可能だ。

爆流空舞術 幻影空舞

⬇⬆＋強か弱

強で出すとその場から高いジャンプ（2段ジャンプより高い）を、弱で出すと低いジャンプをする。これも攻撃能力はないが、上昇した後さらに3段まで任意の方向にジャンプできるのが特徴だ。

忍術のコマンド

火

⬇↘➡＋魔法　　消費MP 32

手から、ホーミング性能のあるファイヤーボールを発射。ファイヤーボールの数は知力に応じて増加していく。

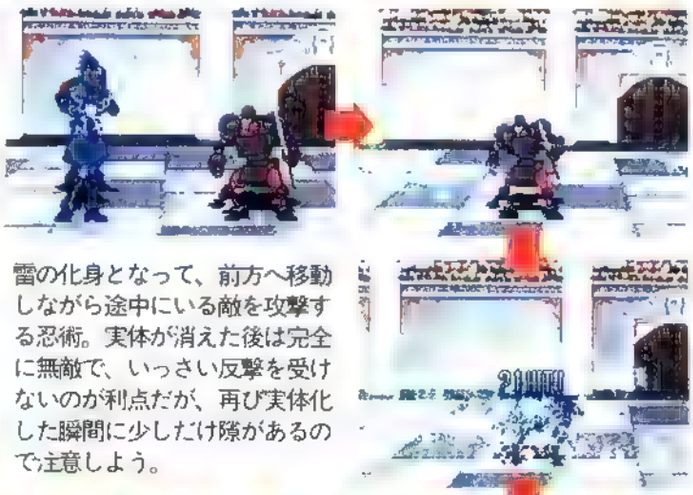
雷電掌

←↓→＋魔法　　消費MP 64

掌から電流を発射して、前方の敵を一掃する忍術。近い間合いで当てるほどヒット数が増加する。技の威力と効果範囲は、知力に応じてアップしていく。

雷電変化

↓↓＋魔法　　消費MP 192



雷の化身となって、前方へ移動しながら途中にいる敵を攻撃する忍術。実体が消えた後は完全に無敵で、いっさい反撃を受けないのが利点だが、再び実体化した瞬間に少しだけ隙があるので注意しよう。

雷撃

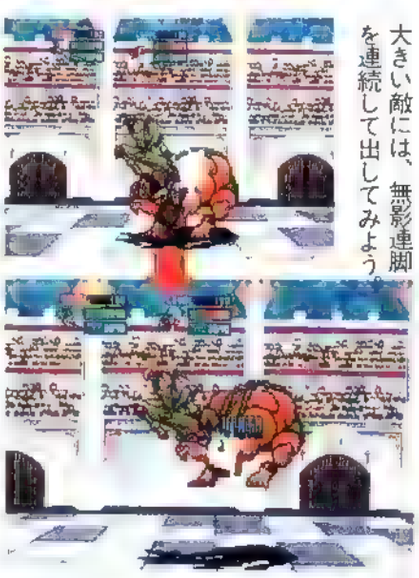
↓↑＋魔法　　消費MP 128

自分の周囲に雷を落下させる忍術。ランディのサンダーボルトと同じように、知力に応じて効果範囲が広くなっていき、別のラインへも届くようになる。

移動系の技と強力な忍術が脅威

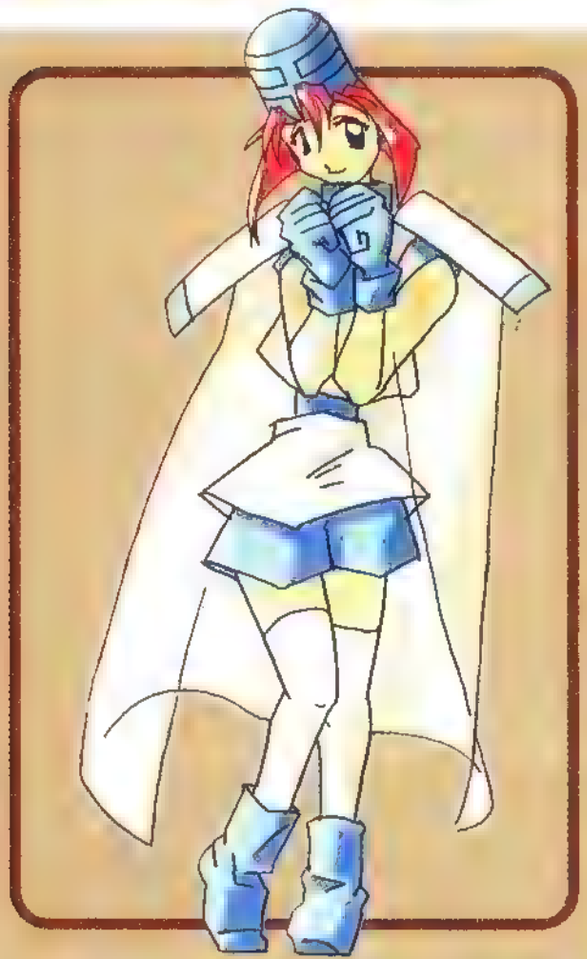
普段は横＋弱の手裏剣で牽制し、たまにキャンセルで雷電掌などを出すと強い。横＋強を突然出すか、単純にこれで往復するのも有効。そして敵を転ばせるか、投げが決まったら、斜め下＋強で追い撃ちだ。空中戦は、幻影空舞の3段ジャンプを使って工夫してみよう。危ないと思ったら、後方に奇襲転を出して逃げるのも手だ。他には、普通の強攻撃を幻影破裏剣でキャンセルしたり、弱の幻影破裏剣でふっとんだ敵に素早く稲妻反転蹴りの雷（筋の部分）を当てるのも面白い。忍術は雷電掌が強力なのでバシバシ出そう。背後に敵がいたら雷電変化だ。

雷電掌で気絶させたら、再び出してまた気絶に持ち込め。残りのMPに注意。



大きい敵には、無影連脚を連続して出してみよう。

素早く連続ヒットさせることで、敵の体が宙に浮いていくのだ。



ニコレ・ニール

僧侶とはいえ、か弱き(?)女の子なので力と体力は弱い。また、魔法や必殺技も攻撃系より補助系のものが多いが、バリヤーや体力回復はけっこう役に立つ。光系の魔法には耐性があるが、暗黒系魔法には弱い。

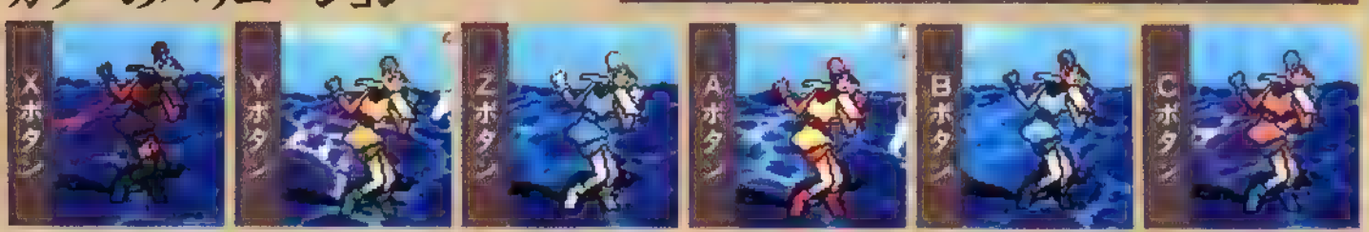
パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
2	3	5	6	4	10

特殊操作の有無

ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	×	空中の下＋強	○
横＋弱	×	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

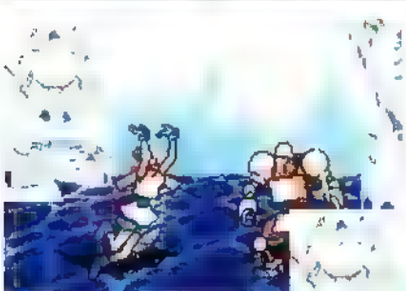
カラーのバリエーション



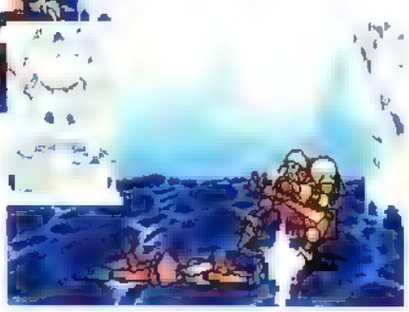
必殺技のコマンド

いたいの

↓↘→＋強



その場でわざと(?)転倒して、その勢いで目の前にいる敵を攻撃する。自ら倒れる技ゆえか、起き上がる時は隙がある。



ちなみに、この技はニコレが移動している時（歩きとダッシュ）に、勝手に出ることもある。確率はおそらくランダム。

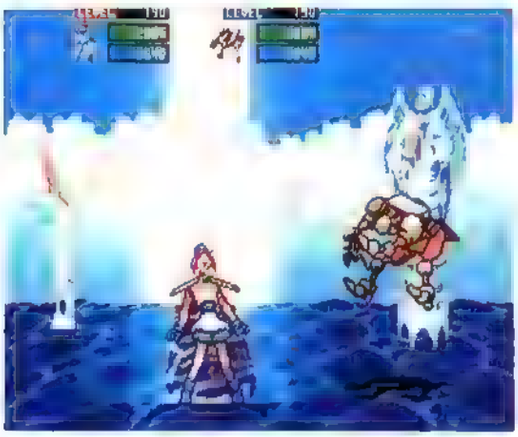
ほーりーたーん

↓↓＋強か弱

光をふりまきながら目前の敵を攻撃し、上昇していく技。強で出すと斜め上に軌道を描いて高く上昇し、弱で出すと低く跳ぶ。落下中に、他の空中技を出すこともできる。

おこったぞー！

強＋弱



「このぉ～！」の声とともに、光の柱を発生させ、付近にいる敵をふっとばす。1度使うごとにHPを消費するが、いったん技が発動してしまえば、出始めから無敵状態になれる強力な技だ。

すまいりーすたっふ

方向ボタンの横を押しながら強ボタン連打

スタッフの先端から光球を発射する技。光球は連打したぶんだけ発射され、ある程度のホーミング機能（別ラインに）も備えている。連射機能付きコントローラーを使うとかなり強力な技になるぞ。

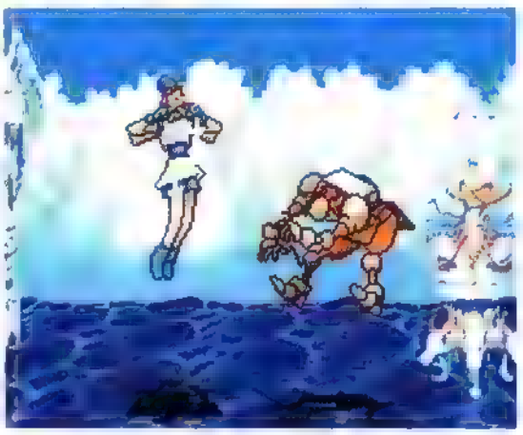
くうちゅうすまいりーすたっふ

空中で方向ボタンの下を押しながら強ボタン連打

文字通り、すまいりーすたっふの空中バージョン。こちらの光球にもホーミング機能がある。空中で出す技だけあって、よほど離れた敵でなければ後ろや他のラインにいる相手にも当たるのだ。

ろけっとじゃんぷ

⬇⬆＋強か弱（空中でも可）

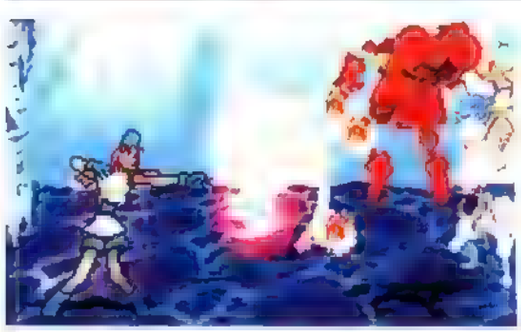


見た目は普通の垂直ジャンプだが、飛ぶ瞬間に周囲の敵をふっとばす。出している間は、方向ボタンで左右に軌道を変えることができる。飛ぶ高さは強、弱で異なる。なお、落下中にガードしたり技を出すことはできない。

魔法のコマンド

ふぁいやー

⬇↘➡＋魔法　消費MP 32



スタッフの先端からホーミング機能つきのファイヤーボールを発射する。1度に発射されるボールの数は、知力に応じて増加していく。

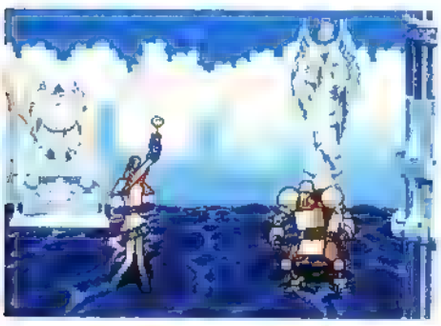
ばりやー

⬇⬇＋魔法　消費MP 64

一定時間だけ敵の攻撃と侵入を防ぐバリヤーを張る（味方は内部に入れる）。ガードボタンを2回連打すると、途中でキャンセルもできる。

ひーりんぐ

⬇⬆＋魔法　　消費MP MPの上限÷16

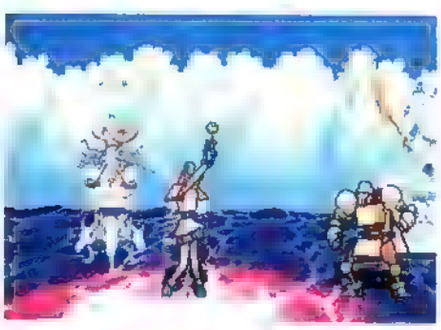


効果❶

この魔法には３つの効果があり、使用時にはそのうちどれか１つがランダムに出る。これは、自分のHPだけを少し回復する。

効果❷

画面全体に光が降りそそいだ場合は、敵も味方もファインの位置も関係なく、全員のHPが少し回復する。なんか損した気分？



効果❸

サークル（大きさは知力に比例）が出現した場合は、これに触れているキャラクター全員のHPが回復。やはり敵、味方も関係なし。

すまいりー

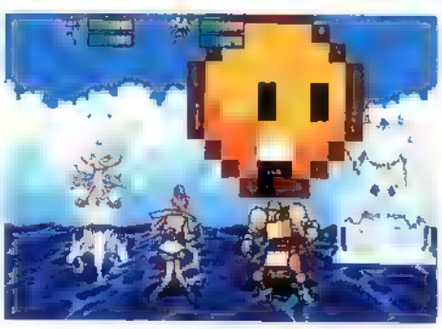
➡⬇↘＋魔法　　消費MP 64

効果❶

この魔法も３つの効果から１つがランダムに発動する。これは、空からスマイリーが降ってきて、当たった敵にダメージを与える。

効果❷

これは地面からスマイリーが出現した後、そこにサンダーが落下。スマイリーの出現位置はランダムだ（効果１のスマイリーも同様）。

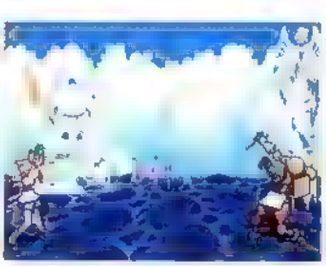


効果❸

巨大なスマイリー（大きさは知力に比例）が１つだけ落下してきて、目前にいる敵を粉砕する。これのみ落下位置が一定である。

強くなれるかはプレイヤーしだい？

ニコレは通常技が貧弱で、種類も少ないため、普段は下段の弱攻撃か、すまいりーすたっふで牽制するのが安全だ。接近戦では下段の弱攻撃連打（ダッシュから出すのも手）から、ほーりーたーんにつなぎ、落下中に弱を連打すると隙がなくて強い。他にも、下段の弱連打から状況に合わせて、上段の弱連打、すまいりーすたっふ、下段の強などをつなげてみよう。また、ほーりーたーんの着地間際にろけっとじゃんぷを出すと、迎撃狙いの相手がひっかかりやすい。ろけっとじゃんぷは落下中が無防備なので、読まれない程度に使おう。魔法は、画面端に敵を追い込んでのばりやーが有効。これをガードさせれば一気にHPを削れて、大ダメージを与えられる。密集状態になったら、できるだけ多くの敵に重なって、おこったぞー！　で一掃しよう。投げ技はダメージを与えない回り込みなので、投げた後は反撃を受けないために、下段の強攻撃で転ばせてしまおう。



すまいりーすたっふは連射付きパッドで出すと見違えるほど強力に！

ひーりんぐでサークルが出たら、ばりやーを張って敵を締め出してしまおう。

セレナ・コルセア

他の主役系キャラクターほど突出した能力は持たない（強いていえば氷系の魔法が多い）が、必殺技も魔法も平均的に備えているバランスキャラクター。パラメータの上げ方しだいで、自分に合った特性に育て上げられる。氷系の魔法に耐性あり。

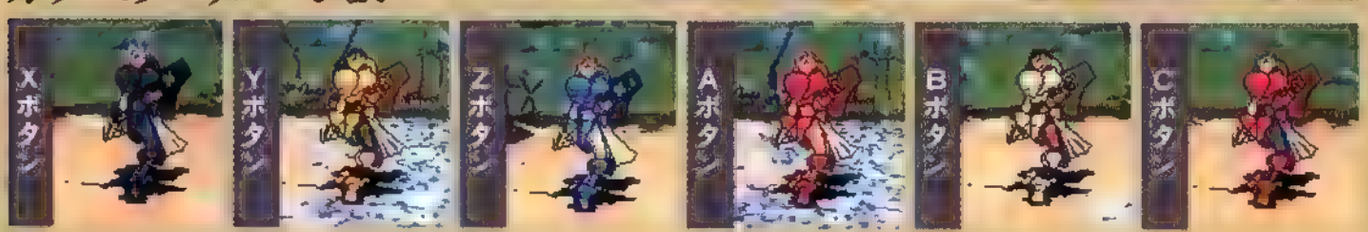
パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
5	5	5	5	5	5

特殊操作の有無

ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	○	空中の下＋強	○
横＋弱	○	斜め下＋弱	✕	空中の下＋弱	○

カラーのバリエーション



必殺技のコマンド

ソニックブーム

↓↘→＋強か弱

衝撃波（ホーミング機能はなし）を前方へ飛ばす。強で出すと速く遠くへ飛ぶ。弱で出すとその逆。MPは消費しないが、これでダメージを与えても経験値は入らない。

ムーンスライサー

↓↑＋強か弱

剣を振り回して周囲（背後も）の敵を攻撃。弱は1回転、強は2回転。ちなみに、強のムーンスライサーのみ必殺技でキャンセルをかけられる。

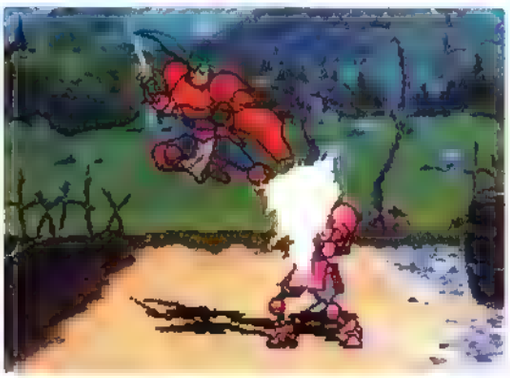
ジャスティスブレード

↓↓＋強か弱

剣を下から振り回しながら、前方にいる敵を攻撃する。強で出すと斜め上へ高く上昇していき、弱で出すと低く上昇。どちらも、落下中に他の空中技を出すことができる。

サプライズキック

空中で⬇⬇＋強か弱



空中から急降下キックで攻撃。弱で出した場合、敵に当たるかガードされて跳ね返った後も、再び空中技が出せる。強だと着地後に膝蹴りが自動的に出される。

サプライズロール

空中で強か弱ボタンを連打

ジャンプやジャスティスブレードの落下中などに、空中で回転しながら斬りつける。剣を体ごと回転させているため、体の周囲全体に攻撃判定があるのが特徴。

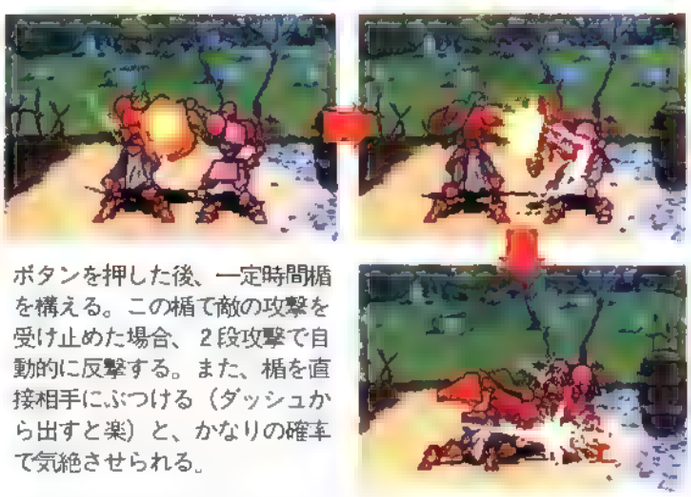
サマーソルトキック

↖＋強

目前にいる敵を蹴り上げつつ、後方へ着地。ただし、空振りすると前方へ着地する。コマンド入力はキャラクターの向いている方向とは関係ないので、仮に右を向いている場合でも、↗＋強ボタンで左側へ出せる。

カウンターネメシス

強＋弱



ボタンを押した後、一定時間楯を構える。この楯で敵の攻撃を受け止めた場合、2段攻撃で自動的に反撃する。また、楯を直接相手にぶつける（ダッシュから出すと楽）と、かなりの確率で気絶させられる。

魔法のコマンド

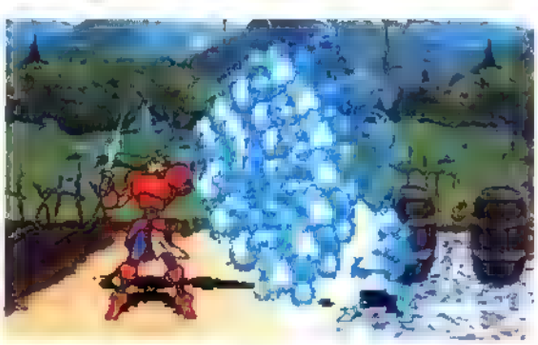
トアハンマー

⬇⬆＋魔法ボタン　消費MP 64

前方へ一直線に雷を流す魔法。コマンド入力直後の、剣を天に向けた時の雷にもいちおう攻撃判定がある。

ビャッコファング

⬇⬇＋魔法ボタン　消費MP 96



前方へ氷塊を発射し、これに触れた敵を凍らせる。一度に発射される氷塊の数は、知力に応じて増加していく。

フェニックスアロー

↓↘→＋魔法　消費MP 32

ホーミング機能つきのファイヤーボールを発射する。特性は他の主役系キャラクターのものと同じで、一度に発射されるファイヤーボールの数は知力に応じて増加していく。

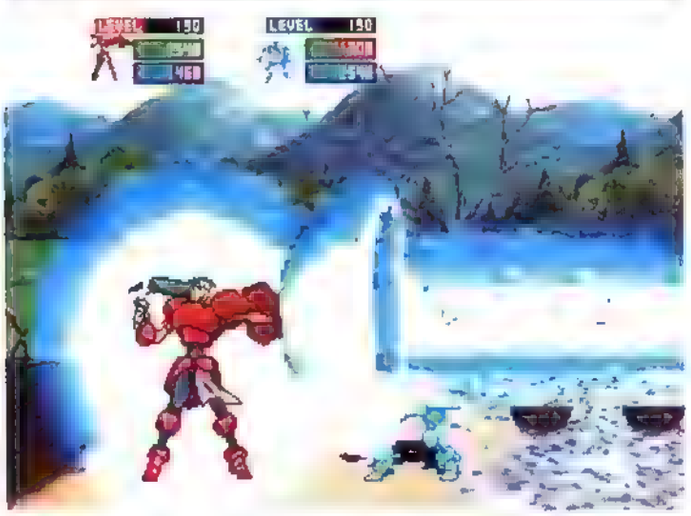
エンゼルブレス

→←↓↑＋魔法　消費MP 192

頭上に掲げた剣の先からブリザードを発生させ、自分の周囲の敵をまとめて凍らせる。効果は別のラインまで届き、その範囲は知力の上昇に応じて広がっていく。

バルキリージャベリン

→↓←→＋魔法（ため時間あり）　消費MP 256～376



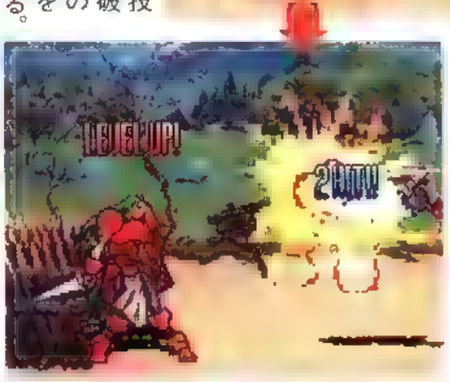
敵を凍らせるアイスレーザー（一直線に貫通する）を発射する。レーザーの太さと威力は、知力とため時間に応じて上がっていく。

剣も魔法も一流

セレナは強攻撃をソニックブームなどでキャンセルしてバシバシつなぎ、とにかく手数を多くするのが基本。横＋強攻撃の1発目を当てたら、すかさずサプライズロールでキャンセルするのも強力だ。ちなみに横＋強攻撃はダッシュしながら出すと飛距離が伸びるので、一気にたたみかける時に使ってみよう。空中での連続攻撃は、強のジャスティスブレードで敵を浮かせた後、弱のサプライズキック、そしてサプライズロールへつなぐと爽快。敵の体重にもよるが、空中では間合いに応じて臨機応変に連続攻撃を組もう。うまくできない人は、サプライズロールを出しまくるだけでもいいだろう。魔法はいずれも使い勝手が良いので、敵の耐性などに合わせて出そう。凍らせてからフェニックスアローを当てるのもナイス。カウンターネメシスは、戦闘が一本調子になった時に出すと効果的だ。

斜め下＋強は、前方に移動しながら足もとを攻撃するため、いろんな局面で役に立つ。ついでにキャンセルをかけてジャスティスブレードにつなげば言うことなし。

強のムーンスライサーは、必殺技なのにキャンセル可能という掟破りの技。強のムーンスライサーのコマンドを入力し続けると、剣を振りっぱなしなんてこともできる。



実戦では、強のムーンスライサーで背後の敵を攻撃し、すかさずキャンセルをかけて前方へソニックブーム、もしくはジャスティスブレードというのがイカす。

アンデッドヒーロー

ストーリーモードでは不死身だったが、対戦モードではHPがあり、当然だが0になると倒れてしまう。アンデッドゆえに光系の魔法には弱いが、物理攻撃、炎、雷、氷、暗黒系魔法と、他の攻撃に関してはすべて耐性をもつ、打たれ強いヤツだ！

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
12	10	10	10	5	10

特殊操作の有無

ガード	✕	避け	✕	反撃	○
投げ	✕	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	○	空中の下＋強	○
横＋弱	○	斜め下＋弱	○	空中の下＋弱	✕

カラーのバリエーション

必殺技のコマンド

デッドリーフレイム

⬇↘➡＋強か弱　　消費MP 32

地を這う炎を、剣の先から放出する。振り回している剣に攻撃判定はないが、最後に振り下ろす時のみ敵を叩き斬る。

フライングテスタックル

➡➡＋強＋弱

膝蹴りを敵に当て、斜め上に上昇していく技。地上ではけっこう接近していないと当たらないので、ダッシュで近づいてから出そう。下降中は技が出せず、無防備になるのが難点。

キリングバスター

⬇⬆＋強か弱

その場で剣を３回振り回して、周囲の敵をふっとばす技。強で出すと高速で、弱で出すと低速で振り回す。

ジェノサイドクラッシュ

⬅⬇➡⬆＋強＋弱　消費MP 全て

内包するパワーを解放し、光球ですべての敵を攻撃。威力は絶大だが、出るまでに時間がかかるのと、MPをすべて消費するのが欠点。

ガードできなくとも、戦法しだいで……

アンデッドにはガード機能がないため、常にこちらから攻めていく姿勢が必要だ。幸い、通常技も必殺技も強力なものが揃っているので、これらを有効に使おう。まず、近めの間合いでは横＋弱か、斜め下＋弱で牽制しよう。この２つは弱攻撃のわりにリーチが長く、連打もきくからだ。これが当たろうものなら、すかさず横＋強か、斜め下＋強へつなげよう。連続ヒットにならなくとも、弱連打から強攻撃というパターンは隙が少ない。休みなく攻め続けることで、ガードの代わりにするのだ。多人数対戦時は、囲まれたらキリングバスターを連発して、相手を蹴散らそう。とっさに出せない場合は、上段（立ち状態）の強攻撃でも前後に攻撃できるので、こちらを使うといいだろう。

強攻撃からキリングバスターでキャンセルとか、遠くからデッドリーフレイムを連発するのも有効だ。ちなみに、ダッシュは体当たり攻撃になっていて、接近戦で連続して出すと役に立つ。

リーチの長い弱攻撃の連打から、強攻撃へつなげるのがアンデッドの常套手段。たとえば斜め下＋弱から……。

斜め下＋強か横＋強でズバッと斬る。強攻撃の出が速いからこそできる戦法だ。１対１の闘いでは相当な強さを誇るぞ。

接近戦で、下段の強攻撃か上段の強攻撃（方向ボタンは横に押さない）が当たったら、すかさず必殺技でキャンセル。

キリングバスターでもいいが、デスタックルにつなげるのがカッコいい。普段あまり当てる機会がない技だけに爽快だ。

カノン・G・グレイ

通常技には打撃系がいっさいなく、すべてが何らかの魔法という、非常に特殊なキャラクターだ。はるか過去から暗黒魔導を極めており、誰よりも魔法に関しては造詣が深いので、炎、雷、氷、そして暗黒魔法に耐性をもっている。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
1	4	14	10	4	2

特殊操作の有無

ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	○	空中の下＋強	×
横＋弱	○	斜め下＋弱	○	空中の下＋弱	×

カラーのバリエーション

必殺技のコマンド

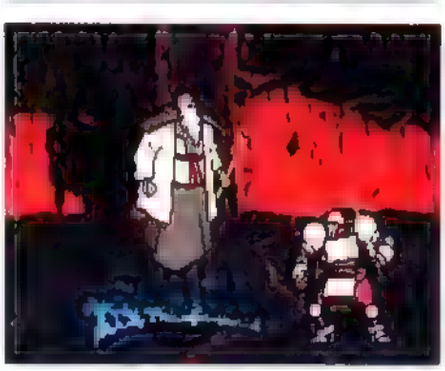
暗黒力場

強＋弱

気合とともに、特殊な力場で周囲の敵をふっとばす。攻撃判定は力場の見た目よりやや狭いのだが、密集戦では思いのほか威力を発揮する。MPを消費しないのも利点。

暗黒空中浮遊術

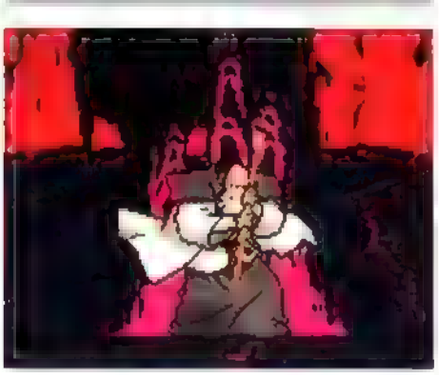
↓↓＋強



文字通り空中を浮遊する術。ジャンプと異なり、方向ボタンで自在に移動できる。なお、浮遊中にL、Rボタンで多段階にライン移動ができる。

暗黒魔力回復

強を押しっぱなしにする



魔法や通常技で消費したMPを回復する、掟破りの技。カノンにはMP回復ができる打撃通常技がないため、これはかなり重要。ただし、MP回復中は全くの無防備。

魔法のコマンド

暗黒魔法 衝撃の風

⬇⬆＋魔法　　消費MP 32

トルネードを発生させ、自分の周囲および頭上にいる敵を高々と舞い上げる。威力と効果範囲は知力に応じて広くなっていき、近接したラインへも届く。

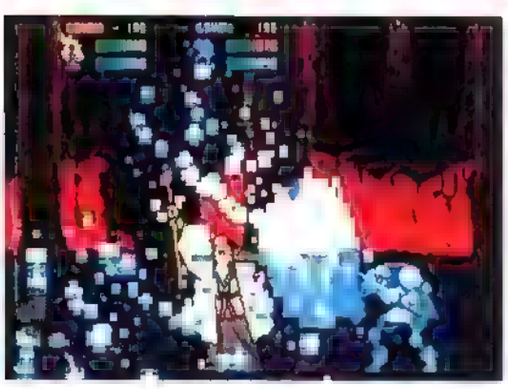
暗黒魔法 復讐の雷

➡⬇↘＋魔法　　消費MP 32

数条の雷を落下させ、自分の周囲の敵を攻撃する。威力と効果範囲は知力に応じて広がる。また、雷の筋にも攻撃判定があり、空中にいる敵にも当てることが可能だ。

暗黒魔法 怨念の氷

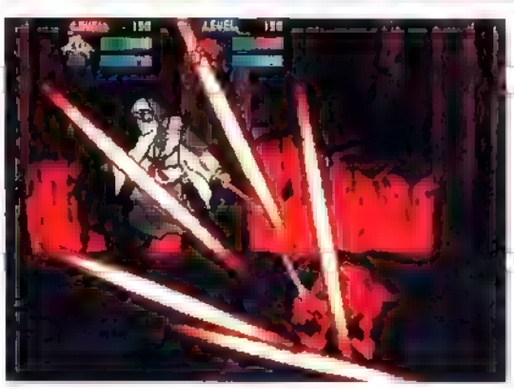
➡⬅⬇⬆＋魔法　　消費MP 32



頭上に構えた杖の先端からブリザードを発生させ、周囲の敵をまとめて凍らせてしまう。威力と効果範囲は知力に応じて広くなり、全ラインへ届くようになる。

暗黒魔法 絶望の矢

浮遊中に➡⬅⬇⬆（ため時間あり）　　消費MP 32



自分の周囲に発生した6個の光球が、強い光線となって付近にいる敵を集中攻撃する。ジャンプ中ではなく、空中浮遊中にしか出せないことに注意すること。

MPの切れ目が運命の分かれ道

カノンはストーリーモードでの強さからもわかるとおり、対戦モードでも猛威（もうい）をふるう存在だ。地上では横＋弱のレーザーや、横＋強のサンダー、斜め下＋強の炎を出しまくるだけでも強く、敵を寄せつけない。接近戦になっても弱攻撃のファイヤーボール連発や、暗黒力場で追い返せばいい。下段強攻撃のアイスを連続して使えば、凍らせたままハメることさえ可能だ。さらに空中浮遊からの攻撃まで使えば向かうところ敵なしという感じだが、実は通常技でもMPを消費するため、MPが底をつくとどうにもならない。魔力回復をするなら、行き先を読まれない地上のライン移動で逃げてから か、強の技を出した後ボタンをそのまま押さえておいて少しずつ回復させよう。

ジャンプ強のレーザーで攻撃し、そのまま着地と同時に魔力回復すると安全。まさに悪役キャラ。

ラインハルト・バルガー

全体的な動きが素早く、鋭い切れ味の攻撃と、カッコいい系のアクションが魅力的。空中での必殺技はもっていないが、ためると強烈な魔法は対戦者を畏怖させる。なお、「GH」の中で数少ない二刀流キャラクターでもある。雷系の魔法に耐性あり。

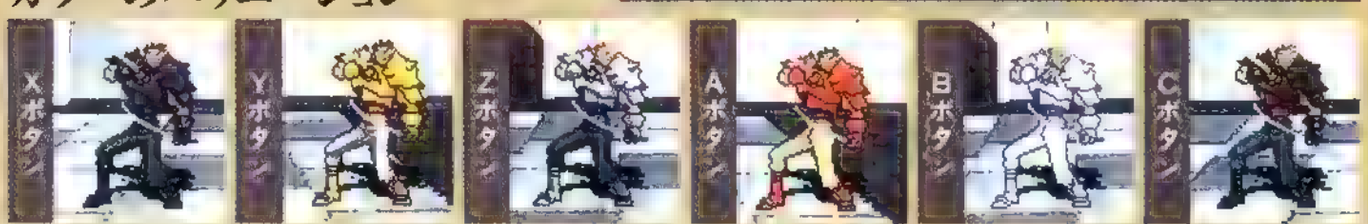
パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
5	5	5	5	8	2

特殊操作の有無

ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	×	空中の下＋強	○
横＋弱	○	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

カラーのバリエーション



必殺技のコマンド

ショックウェイブ・オブ・ブラック

⬇↘➡＋強か弱

剣を振って発生させた衝撃波を発射する技。強で出すと速く遠くへ飛び、弱で出すと遅めに飛び、射程距離も短くなる。

ツインブレード アークインパルス

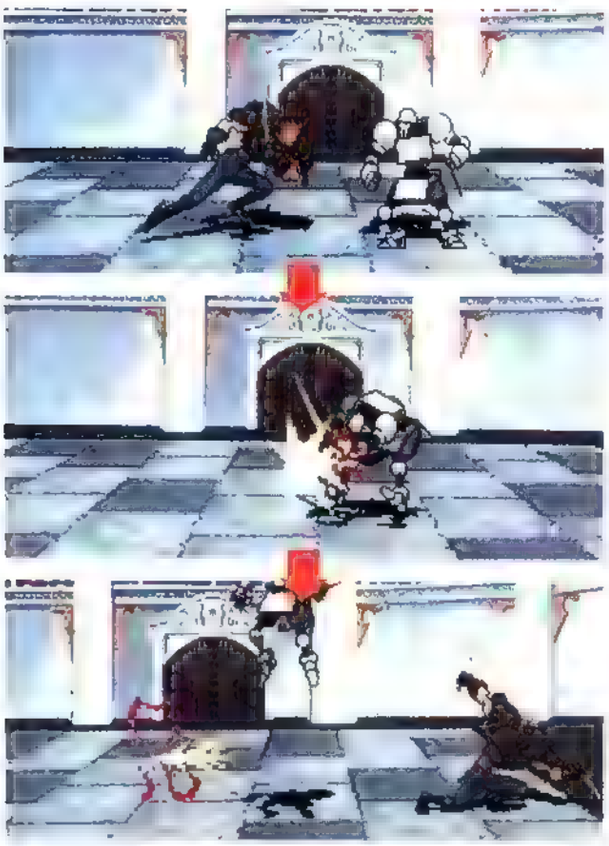
⬇⬇＋強か弱

地面すれすれから回し蹴りを放ち、前方にいる敵を巻き込みながら上昇する。強で出すと斜め上に高く上昇し、弱で出すと低めに上昇する。どちらも落下中は通常技を出すことが可能。

魔法のコマンド

ゼロドライブイリュージョン

⬇⬆＋強か弱



一瞬だけ姿を消しながらダッシュし、その中間地点にいる敵をかまいたちのように攻撃する。姿が消えている間は無敵で、飛び道具などをすり抜けられる。

グラビトンサンダー

⬇↘➡＋魔法（ため時間あり）　消費MP 64～128

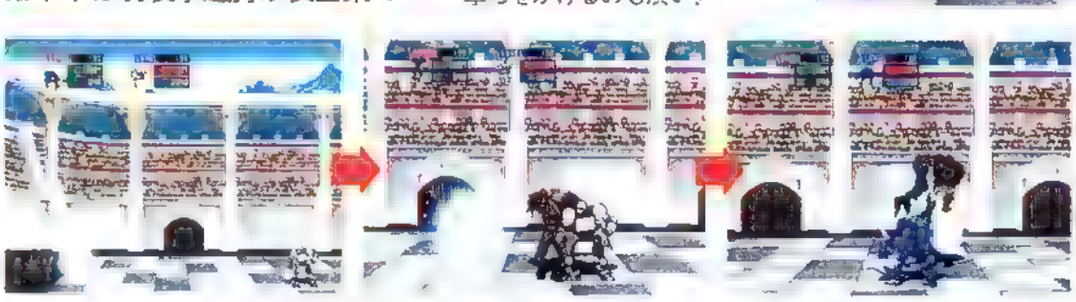
クロスさせた剣の中央に電気の塊を発生させ、それを前方へ飛ばす。ため時間に応じて大きくなるが、そのぶん発射時の反動も強くなる。

技の少なさは動きの速さでカバー

バルガは、素早さのパラメータだけでなく、基本的に動きが素早（すばや）いキャラだ。接近戦では弱攻撃連打がかなり強く、隙もほとんどない。また、下段の弱、強攻撃の足払いからキャンセルなどでツインブレード～へつなぐといった攻撃も、シンプルではあるが有効だ。ただ、空中での必殺技はもっていないので、落下中は弱攻撃連打か安全策（あんぜんさく）のガードをしよう。離れた間合いだったら、いきなりゼロドライブに限る。めったなことで反撃を受けないし、これで往復するだけでも翻弄（ほんろう）できるぞ。コマンド入力がうまくできなければ、ダッシュで移動距離を伸ばした横＋強攻撃で代用せよ。

投げた後にゼロドライブで追い撃ちをかけるのも渋い！

これを弱、強と連発して重ねるのも面白い。グラビトンのバリエーションを加えるもよし。



遠くからグラビトンを発射し、ゼロドライブで追って敵を投げる。するとグラビトンとの2重攻撃に！　投げの間は無敵（全キャラ）なので、バルガは接触ダメージを受けない。

カティ・サーク

カティは必殺技、魔法、通常技など、基本的に能力はセレナと同じ。魔法の威力はやや劣るようだが、極端な差はないので、対戦では思い入れのある方を選ぼう。戦法やコツはセレナのページを参照してほしい。魔法の耐性は、やはり氷系に強い。

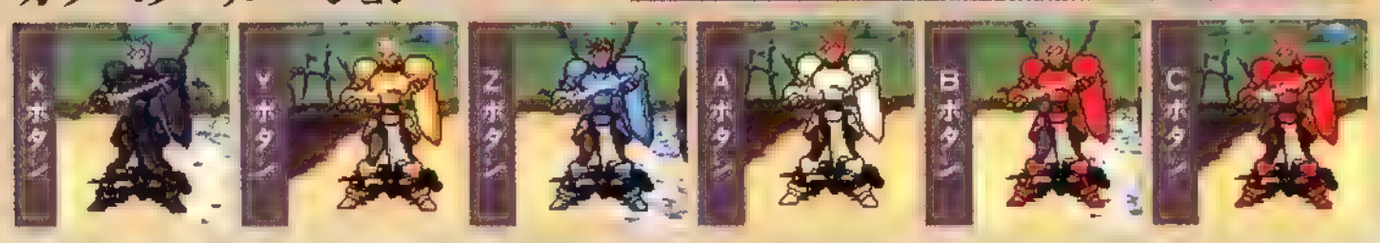
パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
5	5	5	5	5	5

特殊操作の有無

ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横+強	○	斜め下+強	○	空中の下+強	○
横+弱	○	斜め下+弱	✕	空中の下+弱	○

カラーのバリエーション



必殺技のコマンド

ショックウエイブ オブ・レット

⬇↘➡＋強か弱

剣を振って発生させた衝撃波を前方へ飛ばす（ホーミング機能はなし）。強で出すと速度があり、遠くまで飛ぶ。弱で出すとゆっくり飛び、射程距離も短い。

スペクトラル スライサー

⬇⬆＋強か弱

剣を振り回して周囲の敵を攻撃。強で出すと2回転で最後に敵を燃やし、弱で出すと1回転のみ。なお、強の場合のみ1回転目の直後に必殺技でキャンセル可能。

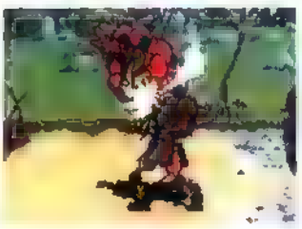
オーロラ エボリューション

⬇⬇＋強か弱

剣を下から振り回し、前方の敵を巻き込みつつ上昇する。強で出すと斜め上に高く上昇し、弱で出すと低めに上昇する。どちらも、下降中は空中技を出すことが可能。

サプライズスピン

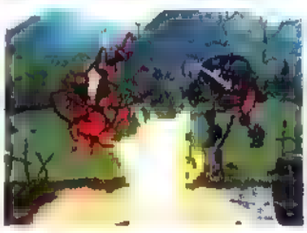
空中で強か弱を連打



空中で体を丸めて回転しながら攻撃。強は回転速度が速く、弱はやや遅い。

サマーソルトキック

↖＋強



目前の敵を蹴り上げつつ、後方に宙返りする。空振りすると、前方に着地する。

サプライズヒール

空中で↓↓＋強か弱

空中からキックで急降下。強で出すと着地後に膝蹴りを出す。弱はキックのみ。

魔法のコマンド

インフィニティカウンター

強＋弱

楯を一定時間だけ構え、その間に敵の攻撃を受け止めると２段攻撃で反撃する。間合いが遠いと反撃が空振りすることもある。

クイーンファイヤー

↓↘→＋魔法　消費MP 32

ホーミング機能のあるファイヤーボールを発射する。性能は主役系キャラクターのものと同じ。１度に発射されるファイヤーボールの数は、知力が高くなるほど増加。

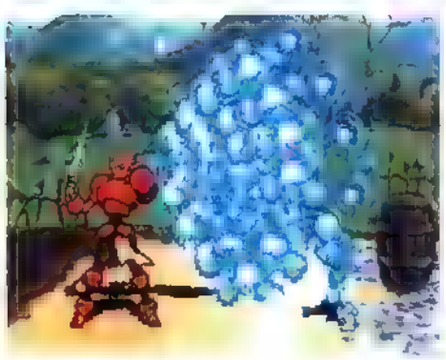
クイーンサンダー

↓↑＋魔法　消費MP 64

前方へ一直線に雷を貫通させる。コマンド入力直後の、頭上から伸びている部分の雷にも攻撃判定がある。出るまでの隙がわりと少なく、使い勝手が良い。

クイーンアイス

↓↓＋魔法　消費MP 96



氷塊を前方に飛ばして敵を凍らせる。１度に発射される氷塊の数は、知力の上昇にしたがって増えていく。

クイーンアイスビーム

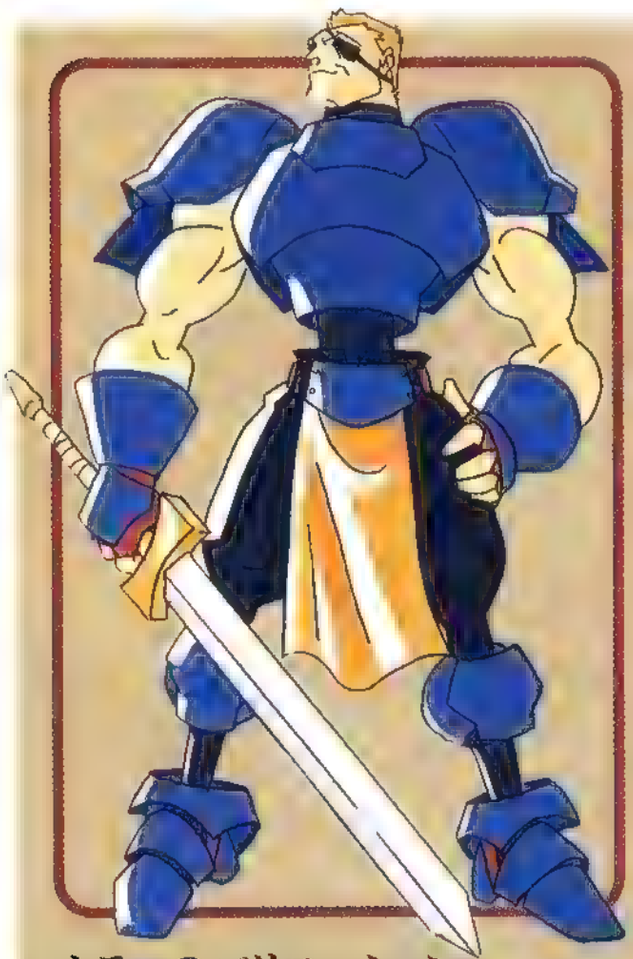
→↓←→＋魔法(ため時間あり)　消費MP 256～376

一直線に貫通するビームを発射し、敵をまとめて凍らせる。ビームの太さと威力は、ため時間と知力にしたがってアップする。

クイーンブリザード

→←↓↑＋魔法　消費MP 192

頭上に掲げた剣の先からブリザードを発生させ、周囲の敵を凍らせる。効果範囲と威力は知力に応じてアップする。



デッドアイ・ガッシュ

ガッシュは技の隙が微妙に異なる以外は、ほぼハーンと同じ能力……というより、ストーリーモードの設定からすると、正確にはハーンがガッシュと同じというべきか。対戦での戦法はハーンのページを参照してほしい。魔法の耐性は、炎系に強い。

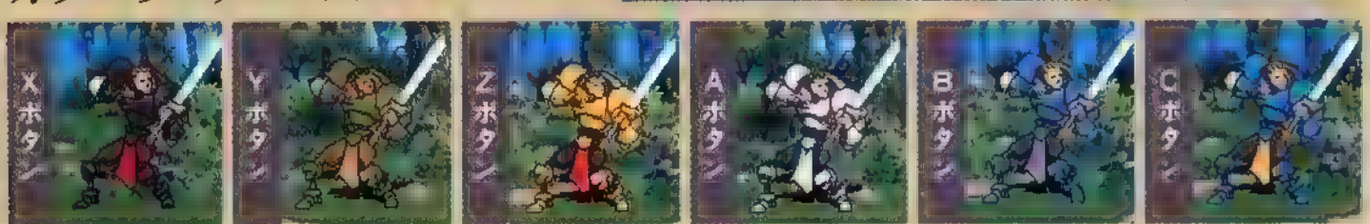
パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
8	7	3	5	3	4

特殊操作の有無

ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横+強	○	斜め下+強	○	空中の下+強	○
横+弱	○	斜め下+弱	✕	空中の下+弱	✕

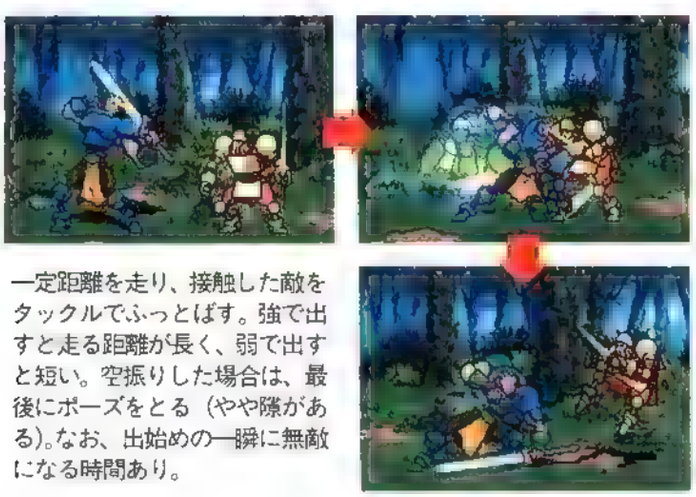
カラーのバリエーション



必殺技のコマンド

デストラップタックル

↓↘→＋強か弱



一定距離を走り、接触した敵をタックルでふっとばす。強で出すと走る距離が長く、弱で出すと短い。空振りした場合は、最後にポーズをとる（やや隙がある）。なお、出始めの一瞬に無敵になる時間あり。

ドーリンソード

↓↓＋強か弱

剣を振り回して、目前の敵を巻き込みながら真上へ上昇する。強で出すと高く、弱で出すと低く上昇する。降下中は空中技を出せる

サプライズソード

空中で⬇⬇＋強か弱

←強で出すと体に炎をまとい、斜め下に突っ込んでいく。剣だけでなく、キャラクター全体に攻撃判定がある。

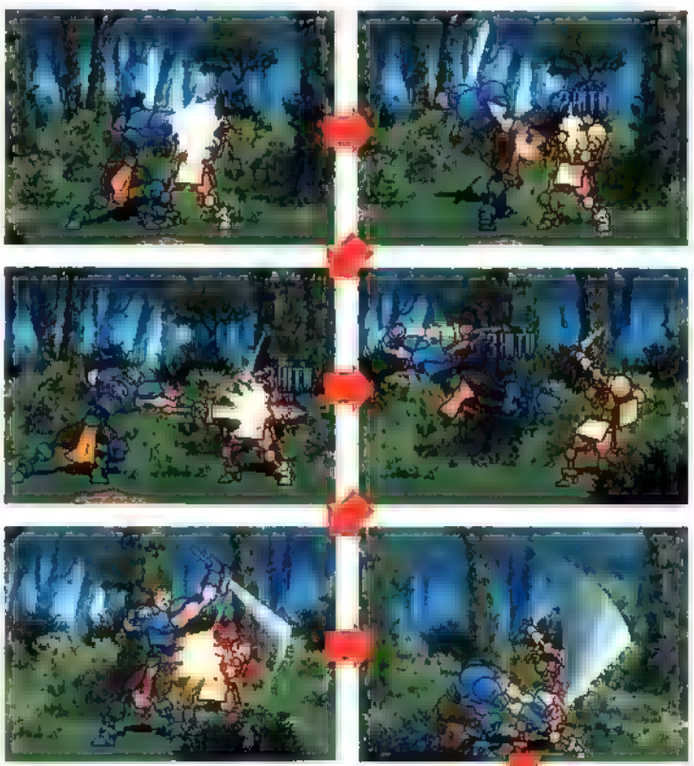
➡これを当てると敵をまとめて炎上させられて爽快だが、着地後に隙があるので対戦ではあまり乱用しないように。

←弱で出すと、炎はまとわず攻撃判定も剣の先だけとなる。かわりに隙が強で出した場合より少なくなる。

➡さらに、敵に当たるかガードされて跳ね返った後も、再びサプライズソードか他の技を出すことができるぞ。

ラッシングコンビネーション

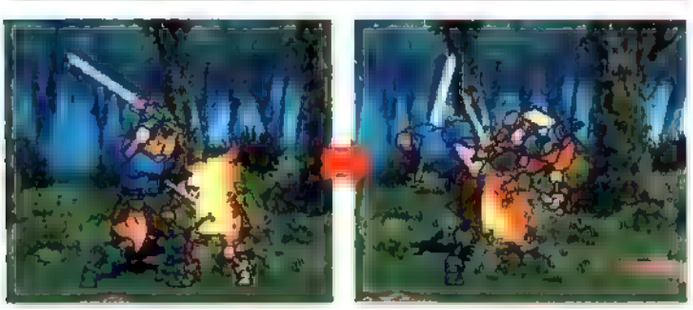
敵の近くで弱を連打



6発の通常技を素早く叩きこむ連携技。最後のガッツポーズ中にやや隙はあるが、当たれば威力は絶大だ。途中で他の必殺技のコマンドを入力すると、どこからでもキャンセルをかけることができる。

ヘルムクラッシュ

敵を投げた瞬間に強



剣の柄で相手の頭を数回叩いた後、とどめにキックでふっとばす。(上の連続写真) どうしても出せない場合は、投げの操作の時に強ボタンを連打すると確実だ。ちなみに、普通の投げ技 (右の写真) の名称はデッドアイスロー。

魔法のコマンド

フリッカーファイヤー

⬇↘➡＋魔法　消費MP 32

拳の先から、ホーミング機能のあるファイヤーボールを発射する。基本性能は、主役系キャラクターのものと同じ。一度に発射されるファイヤーボールの数は、知力に比例して増加する。

スーパーズル

あるステージにラストエネミーとして登場する、パワーアップ版ズル。動きに残像がついて、怪しさにも磨きがかかっている。直接攻撃と、雷、氷、暗黒系の魔法に耐性があるが、光系の魔法に弱い。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
4	5	10	5	8	10

特殊操作の有無

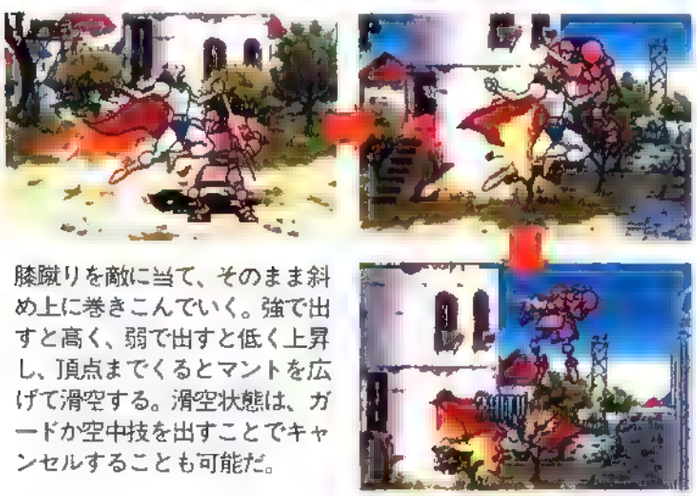
ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横+強	○	斜め下+強	×	空中の下+強	○
横+弱	○	斜め下+弱	×	空中の下+弱	×

カラーのバリエーション

必殺技のコマンド

ジャンピングクロス

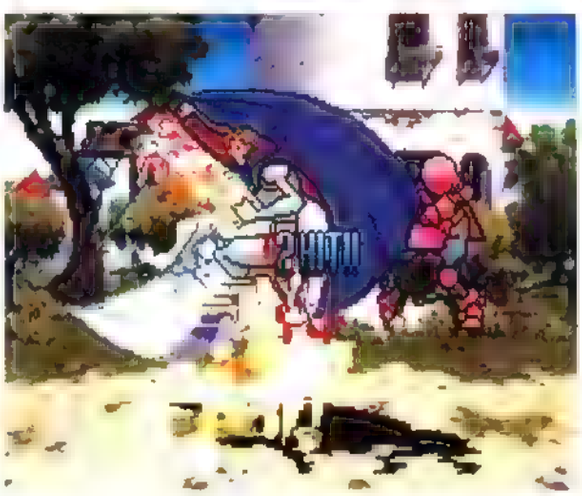
↓↘→＋強か弱



膝蹴りを敵に当て、そのまま斜め上に巻きこんでいく。強で出すと高く、弱で出すと低く上昇し、頂点までくると マントを広げて滑空する。滑空状態は、ガードか空中技を出すことでキャンセルすることも可能だ。

ミラクルスピン

→↓↘＋強か弱



マントを広げて、近くにいる敵を巻き込みながら上昇。強で出すと斜め上に高く、弱で出すと低く上昇する。降下中は空中技を出せる。

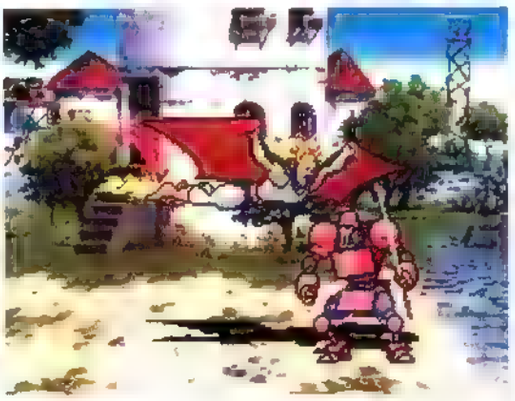
ワンダースライサーV

強＋弱

マントをこうもりの羽のように広げて、左右にいる敵を同時にふっとばす。やや上の方向にも当たり判定がある。また、技の出が速く、隙も少ないため、混戦時には威力を発揮する。

ジーニアスフライング

空中で↙、⬇、↘のいずれか＋弱



マントを広げて滑空する。この技自体に攻撃能力はなく、ジャンプ中や必殺技の降下中のフェイントとしての意味合いが強い。ガードか空中技でキャンセルすることも可能。

H・D・P・E・S・S

⬇⬆＋強か弱かガード

あやしい煙とともに姿を消して、一瞬後に他の位置に実体化する。実体化する位置は、強ボタンが画面の左寄り、弱ボタンが画面中央、ガードボタンが画面右寄りとなっていて、これはコマンド入力時のキャラクターの向きに影響されない。

魔法のコマンド

世界征服砲

➡⬇↙⬅＋魔法（ため時間あり）　消費MP 64〜128

「死ぬのだぁ〜」の声とともに、バックルからビームを発射する。ビームの太さと威力は、ため時間と知力に比例する。

あやしさと自然治癒能力で世界征服をめざせ！

こいつは動きがあやしく色モノ的だが、ちゃんと使えばけっこう強い。おまけに自然治癒能力があり、放っておいてもダメージが回復するのだ。接近戦では上段、下段の弱攻撃連打、もしくは上昇系必殺技を、やや離れた間合いならダッシュからの横＋強攻撃で突進するといいだろう。空中戦はあまり強くないが、ジーニアスフライングを左右交互に無意味に出すのが愉快。他のふざけた戦法としては、これみよがしに連続バックステップで逃げつつ、世界征服砲のコマンドを先行入力だ。追いかけてきた相手にため時間なしで発射すれば、意外に当たるぞ！

左右＋弱の薔薇投げを連発するのも強いが、決め技に1発だけ出すのがズルの美学。

ゴールデン・シルバー

(プロト・シルバー)

シルバーは2タイプあるが、本体の能力は同じで、違いはパラメータの差と、弱点ぐらいだ。「ガンスターヒーローズ」以来のトレジャーファンは、その手でシルバーを操作できる喜びを味わってくれ。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
10/8	5	10	10/0	10/5	8

特殊操作の有無

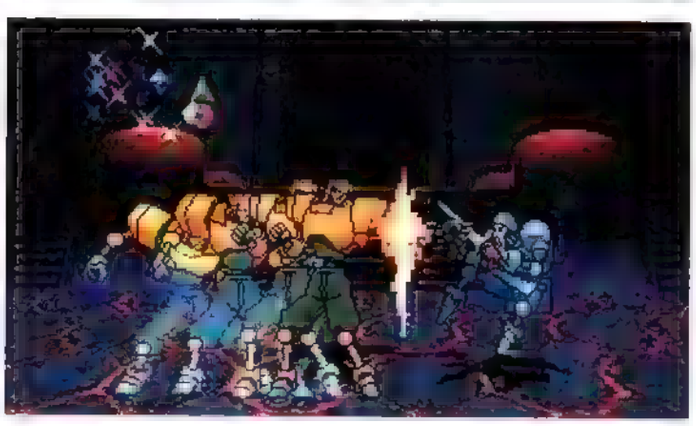
ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横+強	○	斜め下+強	○	空中の下+強	○
横+弱	○	斜め下+弱	✕	空中の下+弱	✕

カラーのバリエーション

必殺技のコマンド

テレポーテーション パンチシステム

⬇↘➡+強か弱



ダッシュで近づいてパンチを出す。弱だと距離は短いがすぐに出る。強は一瞬姿を消して（飛び道具など、すり抜け可能）から攻撃する。

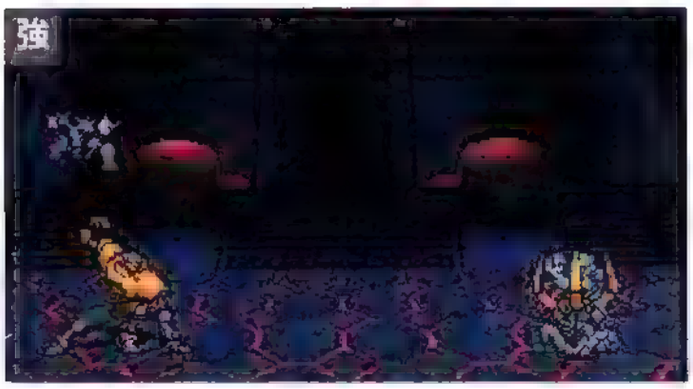
ダイナミッククラッシュシステム (ショルダークラッシュシステム)

➡⬇↘+強か弱

弱で出すと上方向へのタックル（ダイナミック〜）、強で出すと、前方向へのタックル（ショルダー〜）となる。どちらも降下中に空中技を出すことが可能だ。

バインディング アームシステム

⬇⬆＋強か弱かガード



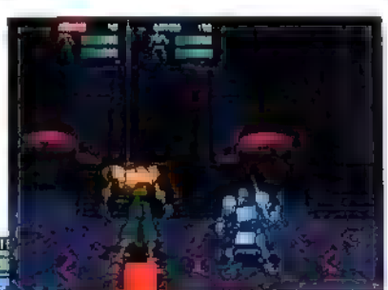
地面から、敵をつかんでダメージを与えるアームを出す。ガードボタンで出すと近距離に、弱ボタンでは中距離に、強ボタンでは遠距離に出せる。なお、アームは自分が向いている方向へ出現する。

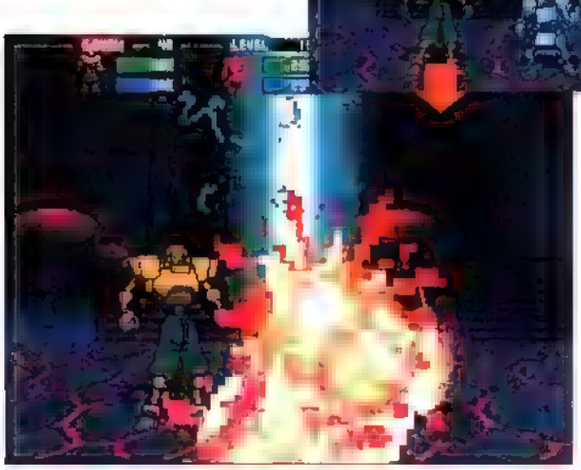
魔法のコマンド

オペレーション メテオシステム

⬇⬆＋魔法　　消費MP 64

コマンド入力後、いったん天を見上げて細いレーザーを発射する。これ自体には攻撃能力はない。そして数秒たつと、その地点の少し前方に……。





空からレーザーが照射される。普通に出すとかわされるので、多人数対戦のどさくさに使おう。

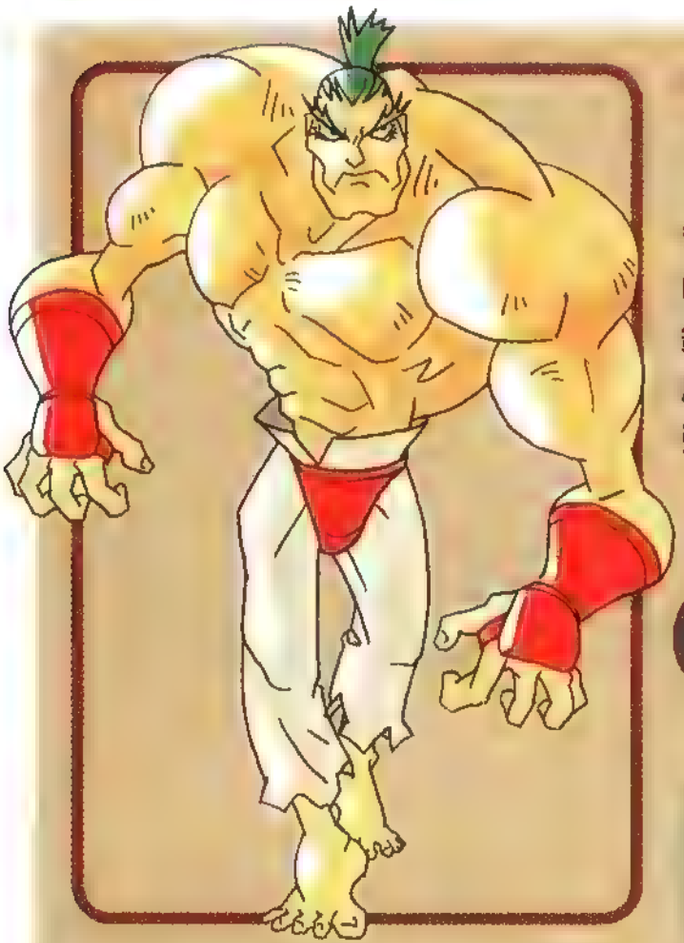
カウンターナイフシステム

←⬇➡＋強か弱（空中でも可）

電磁ナイフを構えて突進（上下へ軌道修正可能）する。強は進行速度が速く、距離も長い。弱はその逆。降下中は空中技が出せる。

2タイプの性能の違いは?

P・シルバーは直接攻撃と炎系魔法に強いが、雷系の魔法には弱いので要注意だ。地上での通常技は銃火器類が中心なため、これといったキャンセル技がない。しかし、横＋強や斜め下＋強、下段の強攻撃などをバリバリ出すだけでも充分に強い。射程距離があるし、牽制するどころか一方的に攻撃できるのだ。接近戦では弱攻撃連打が確実だが、投げ間合いが異様に広いのを利用して、ボイボイ放ってやるのもいい。また、ダッシュ（空中でも出せる）が体当たり攻撃になっていることも活用したい。ショルダークラッシュ（強）を当てた後に空中ダッシュ（強、弱の攻撃でも可）とか、空中でカウンターナイフを当ててから空中ダッシュといった追い撃ちができるぞ。空中ダッシュを左右交互に出したり、カウンターナイフの軌道修正を利用して、延々と飛び回るのも一興だ。バインディングアームとメテオシステムは、狙って当ててもいいが適当にバラまくだけでも意外といける。ちなみにG・シルバーはP・シルバーと同性能だが、頭上のビットが自動的に攻撃（MPを消費）する。しかも本体はいくら叩かれても平気で、ビットに攻撃しないとダメージを与えられない。また、HPが0になっても、本体に雷系魔法でトドメを刺さないと倒れない。



マッチョ・ゴロー

多くの手下を従えている強奪団の頭領で、自らも積極的に戦闘に参加する性格。武器の類いはいっさい使わず、鍛え上げた体と豪快な我流空手、我流の魔法を駆使する。魔法などの耐性は平均的で、特に苦手なものもなければ強い部分もない。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
7	9	3	5	4	2

特殊操作の有無

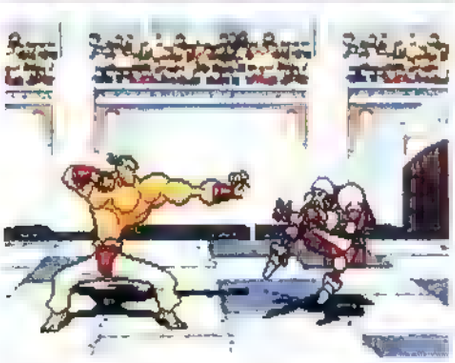
ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横+強	○	斜め下+強	○	空中の下+強	○
横+弱	○	斜め下+弱	✕	空中の下+弱	✕

カラーのバリエーション

必殺技のコマンド

我流猛虎硬爬山

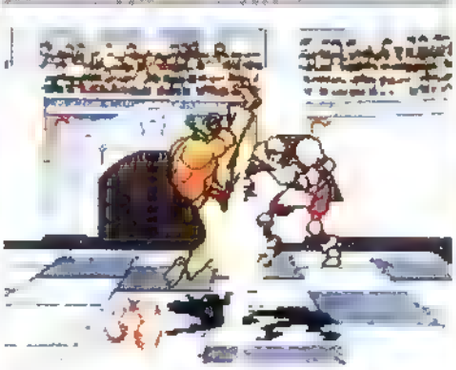
↓→+弱



敵との間合いを一瞬にして詰め、掌底で突くように攻撃する技。あまり離れていると空振りに終わるので、近〜中距離ぐらいで出すように気をつけよう。

我流右掃腿（我流連環腿）

→→+強を1〜2回



接近した間合いでステップキックを放つ。強ボタンを1回押した場合はキックを1発（右掃脚）で、2回連打した場合は2発の連続蹴り（連環腿）になる。

我流疾風脚

↓↑+強か弱

鋭い飛び蹴りを前方へ繰り出す。弱で出すと飛距離が短く、速度もやや遅い。強で出すと飛距離が長く、速度もある。敵との間合いに応じて使い分けよう。

我流昇龍牙

➡⬇↘＋強か弱

アッパーカットを連続して繰り出しながら上昇する。強で出すと斜め上に高く、弱で出すと低く上昇していく。

我流鉄山靠

⬅➡➡＋強＋弱

敵との間合いを一気に詰めて、背筋からの体当たりを繰り出す。コマンド入力がやや難しいが、威力は絶大なので当たれば気分爽快。

我流鶏子穿林

投げの間合いで⬅↘＋強＋弱

敵の背後に回り込み、背筋からの体当たりを繰り出す。これは投げ技なのでガードは不可能だが、接近していないと出せない。

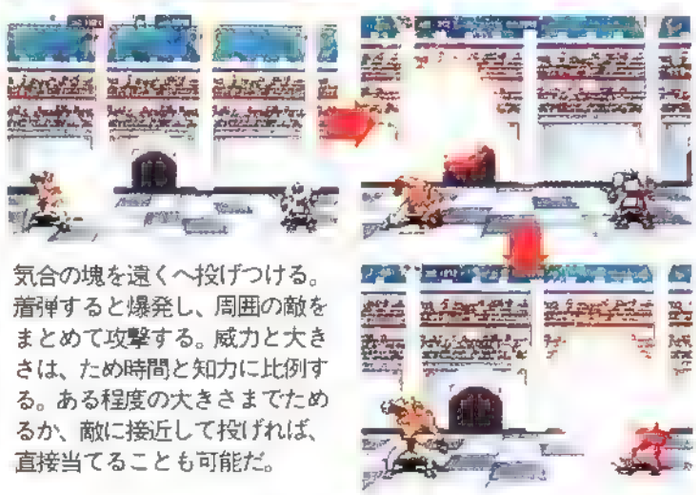
技が我流なら、闘い方も我流で

マッチョはおよそどんな間合いでも、それに対応できる技を備えている。まず、遠距離では強の疾風脚をいきなり出したり、波動砲（ためないほうが当てやすい）や気合弾が役に立つ。ただし、魔法はMP消費量が多いので、フラフラ状態を避けるためにも連続使用は控えたい。中距離では硬爬山や鉄山靠などの突進系必殺技がいいだろう。もしくは横＋強の爽快な連携技を使い、うまく当たったら弱の疾風脚、普通の強攻撃、連環腿などで追い撃ちをかけるという手もある。接近戦では素直に弱攻撃連打をするか、下段か上段の強攻撃に各種必殺技でキャンセルをかけていこう。自分なりのバリエーションがいくらでも作れるはずだ。昇龍牙は、他のキャラクターの上昇系必殺技と違って、降下中は無防備だから多用しないように。

魔法のコマンド

我流気合弾

⬇⬆＋魔法（ため時間あり）　消費MP 256～321



気合の塊を遠くへ投げつける。着弾すると爆発し、周囲の敵をまとめて攻撃する。威力と大きさは、ため時間と知力に比例する。ある程度の大きさまでためるか、敵に接近して投げれば、直接当てることも可能だ。

我流波動砲

➡⬇⬅➡＋魔法（ため時間あり）　消費MP 256～321

一直線に貫通する波動砲を発射する。波動砲の太さと威力は、ため時間と知力に比例する。

サンボ・シナユマ

強奪団ではマッチョに次ぐ副頭領のサンボ。尊敬するマッチョの我流空手の型を見よう見真似で覚えたため、使う技と能力は同じだが、威力は低い。しかし必殺技のコマンドは微妙に異なっているため、使いこなすつもりならどちらか1人に絞ったほうがいいかもしれない。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
7	9	3	5	4	2

特殊操作の有無

ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横+強	○	斜め下+強	○	空中の下+強	○
横+弱	○	斜め下+弱	✕	空中の下+弱	✕

カラーのバリエーション

必殺技のコマンド

疾風正拳突き

↓↘→+弱

敵との間合いを一気に、詰めて正拳突きを叩きこむ。接近速度と移動距離が意外とあるため、中距離で出すと強い。マッチョの硬爬山に相当する技。

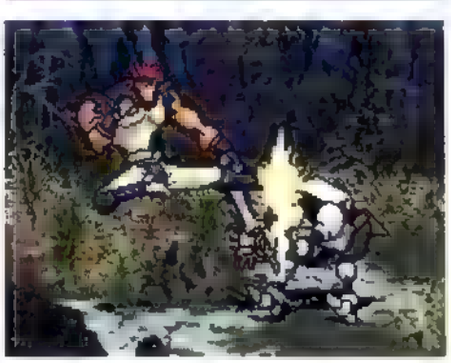
虎殺しはっちゃく蹴り（熊殺しはっちゃく蹴り）

↓↘→+強を1～2回

強ボタンを1回押すと蹴り上げを1発（虎殺し～）で、2回連打すると連続蹴り（熊殺し～）になる。接近していないと当たりにくい。マッチョの連環腿に相当する技。

必殺回転キック

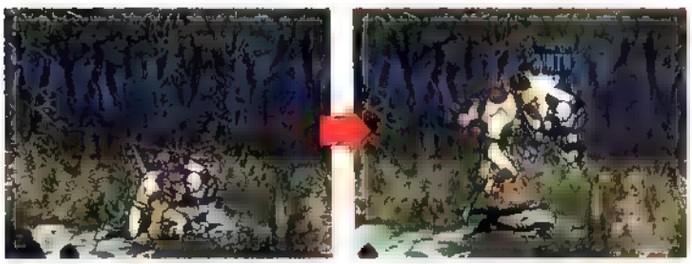
↓↑+強か弱



前方へ鋭い飛び蹴りを繰り出す。強で出すと飛距離と移動速度があり、弱で出すと特性はその逆になる。マッチョの疾風脚に相当する技だ。

サンボ拳・夢の翼

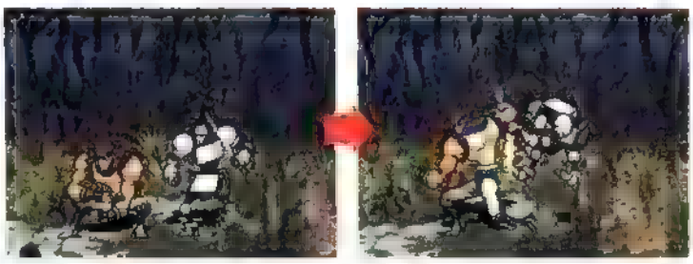
⬇⬇＋強か弱



上昇しながらアッパーカットを連続して繰り出す。マッチョの昇龍牙に相当する技。やはり下降中は無防備である。

背砲

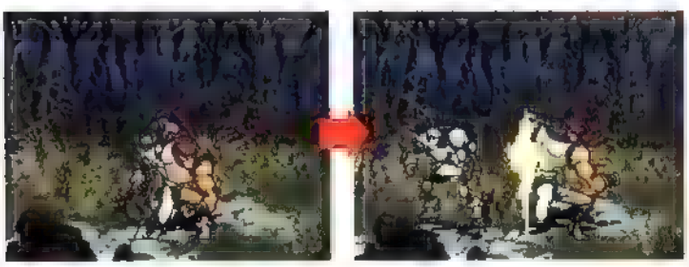
強＋弱



敵との間合いを一気に詰めて、背筋から豪快に体当たりする。マッチョの鉄山靠に相当する技。

背裏砲

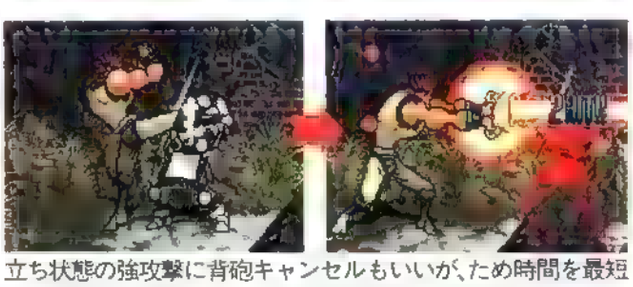
投げの間合いで➡＋強＋弱



敵の背後に回り込み、背筋から体当たりを繰り出す。マッチョの鋸子穿林に相当する、コマンドによる投げ技だ。

簡易操作版マッチョ

サンボはコマンドの一部がマッチョよりシンプルなぶん、連続技も出しやすい。特に背砲を使えば、強攻撃（立ち状態）からキャンセルで背砲、横＋強の後に背砲、空中にふっとんだ敵にダッシュで近づいて背砲といった、マッチョでは難しい連携も実に簡単。横＋強を、ダッシュから出して飛距離を伸ばすという操作もサンボならではだ。背裏砲が通常の投げ技感覚で出せるのもうれしい。

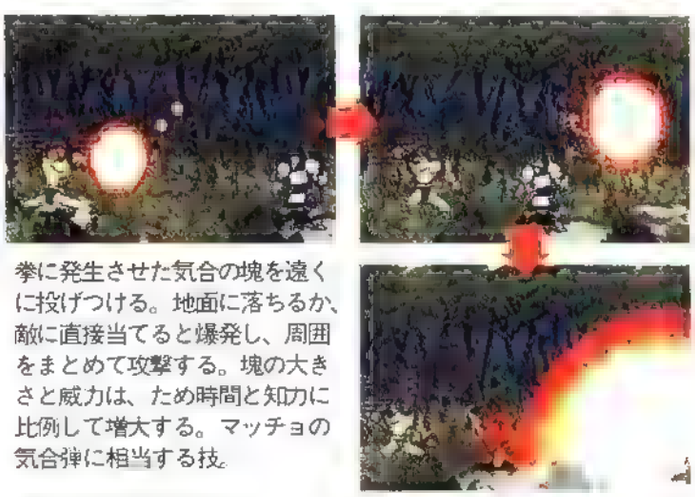


立ち状態の強攻撃に背砲キャンセルもいいが、ため時間を最短にした男の道でキャンセルするのも渋い。渋すぎる！

魔法のコマンド

男魂

⬇↘➡＋魔法（ため時間あり）　消費MP 256〜321



拳に発生させた気合の塊を遠くに投げつける。地面に落ちるか、敵に直接当てると爆発し、周囲をまとめて攻撃する。塊の大きさと威力は、ため時間と知力に比例して増大する。マッチョの気合弾に相当する技。

男の道

⬇⬇＋魔法（ため時間あり）　消費MP 256〜321

マッチョの波動砲と同じく、貫通レーザーを発射する。威力と太さは、ため時間と知力に比例。

ゴーダッツ

強奪団の戦闘要員として、ストーリーモードでは主に集団行動で頭領のために活躍するが、VSモードでは筋肉美を見せつけるために(?)参戦。いかなる攻撃も筋肉の誇示に結びつける。魔法などには特に強い耐性をもたないが、致命的な弱点もない。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
6	8	2	6	4	4

特殊操作の有無

ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横+強	○	斜め下+強	×	空中の下+強	○
横+弱	○	斜め下+弱	×	空中の下+弱	×

カラーのバリエーション

必殺技のコマンド

誘惑のフレッシュスコール

↓↘→+強　　消費MP 32

超高速のスクワットで発汗し、その汗の粒をまき散らして攻撃する。いちおう背後の敵にも攻撃できるが、MPを消費するのが難点。

誘惑のマッスルアースシェイカー

↓↘→+弱

超高速の腕立て伏せにより地面を振動させ、周囲の敵を転倒させる。その効果は近接したラインにいる敵にも届く。

甘美なるマッスルスクワット

⬇⬇＋強

その場でスクワットをする。攻撃判定は上半身のほうにあり、主に空中にいる敵を下から突き上げるのに使うため、足もとは弱い。続けて出したい時はコマンドを連続入力だ。

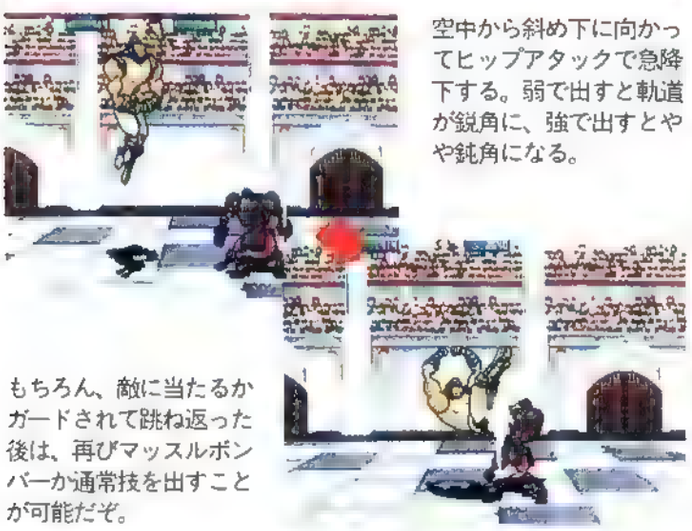
甘美なるマッスルプッシュアップ

⬇⬇＋弱

その場で腕立て伏せをする。マッスルスクワットと同様に突き上げるタイプの技で、背中のあたりで攻撃する。こちらのほうは姿勢が低いので、状況に合わせて使い分けよう。

魅惑のマッスルボンバー

空中で⬇⬇＋強か弱



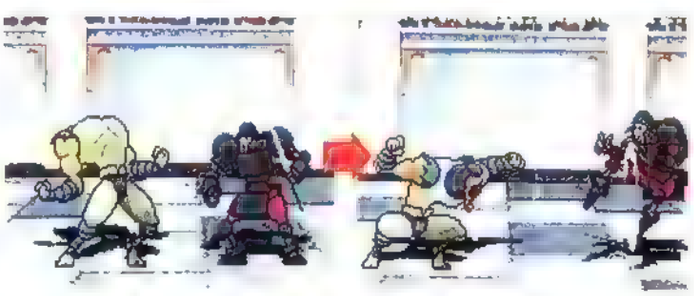
空中から斜め下に向かってヒップアタックで急降下する。弱で出すと軌道が鋭角に、強で出すとやや鈍角になる。

もちろん、敵に当たるかガードされて跳ね返った後は、再びマッスルボンバーか通常技を出すことが可能だぞ。

魔法のコマンド

情熱のバインドボイス

⬇↘➡＋魔法　　消費MP 64



肺胞いっぱいにためた空気を利用して、怪音波を発射する。かなりの射程距離があり、当たるとなぜか高い確率で気絶する。

勝利よりも筋肉の誇示が大切?

ゴーダッツは通常技も必殺技もリーチが短いものが多く、接近戦に持ち込まないとつらいキャラクターだ。敵が遠い場合は、バインドボイスで気絶させたり、近接したラインでのアースシェイカーで転ばせてから近づこう。接近戦になったら、上段、下段の弱攻撃連打で攻め、間合いが離れそうになったら横＋弱の尻攻撃で距離を詰めたり、上段の強（もしくは横＋強）を当てたあと、すかさずキャンセルのアースシェイカーで転倒させるようにしよう。相手がガードを固めているなら投げてしまい、落下してきたところをスクワットかプッシュアップで突き上げると面白い。

接近戦は尻攻撃か、腹筋のつま先攻撃を連打。たまに横＋弱の尻を混ぜて、間合いが離れないようにすること。

空中戦は、やはりマッスルボンバーの連発が強い……といいたいところだが、これは楽しむための戦法かも。

大地人

凛とした美貌にデモーニッシュな翼という、特異な要素を併せ持つ女性(の姿をとっている?)。気位の高い性格で、ヒールインパルスやビンタといった精神的屈辱を与える技を使う。大地人の属性ゆえか、暗黒系魔法に耐性はあるが、光系の魔法に弱い。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
5	5	10	10	6	5

特殊操作の有無

ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横+強	○	斜め下+強	×	空中の下+強	○
横+弱	○	斜め下+弱	×	空中の下+弱	×

カラーのバリエーション

必殺技のコマンド

ドリルプレッシャーキック

⬇↘➡+強か弱(空中でも可)

ドリル状に回転しつつ、足のつま先から突っ込んで攻撃する。強と弱で突進距離が異なり、回転中は上下に軌道修正が可能。

スピニングニードルストーム

⬇⬇+強か弱

敵に足払いを当てた後、すかさず翼の先端で攻撃しながら上昇していく。強で出すと斜め上に高く、弱で出すと低く上昇する。どちらの場合でも、降下中は空中技の使用とガードが可能。

スクランブル イリュージョナリーダッシュ

➡➡➡➡

ダッシュから突然体当たりに移行し、敵を突き倒す技。体当たり中はいちおう飛行しているので、足もとへの攻撃をかわしながら当てることも可能だ。

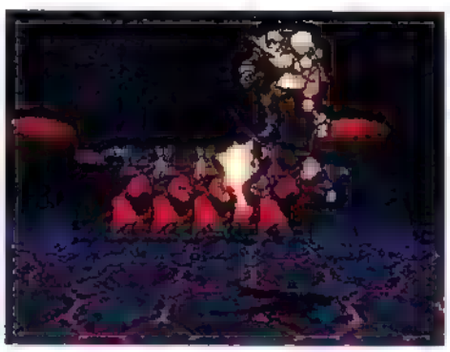
ヒールインパルス

↘＋強ボタン

かかとをグリグリとねじ込むように攻撃する。攻撃判定が足もとで当たる範囲も狭いため、対戦での実用性は低い。しかし精神的ダメージを与えるには最適。

グレート ブースターダッシュ

空中で➡➡➡➡



滞空中に、真横にダッシュアタックをかける技。コマンド入力を素早く行えば、同一方向に連続して出すことも可能。端的に言うとスクランブルの空中バージョン。

魔法のコマンド

パッションファイヤー

⬇⬇＋魔法（ため時間あり）　消費MP 64〜128

自分の周囲に、炎の壁を円形に発生させる。ランディのファイヤーウォールと同じく、ため時間と知力に応じて範囲が広がり、全ラインへも届くようになる。

サンダーブレイク

⬇⬆＋魔法　消費MP 32

天から雷を受けて、それを前方へ発射する。セレナなどの雷魔法と同じく、最初に天から落ちてくる垂直の雷の筋にも攻撃判定があり、敵にダメージを与えられる。

地上戦も空中戦も恐れるものなし

大地人の通常技は隙が少ないので遠慮なく出せるが、横＋強だけは単発で出すと危険なので、スクランブル〜でキャンセルをかけよう。各種の強攻撃に必殺技キャンセルといった基本的連続技もマスターしておくこと。必殺技はドリルプレッシャーキックが強い。これは地上で普通に出すと転ばせるだけだが、軌道を上に曲げるとヒット数が一気に増えるし、敵を宙に舞い上げることもできる。その後はブースターダッシュで追い撃ちという手もあるが、再びドリルプレッシャーキック（上昇軌道）を当てるほうが断然いい。重量級の敵でなければ、ヒット数を延々とつなげることも可能だ。空中戦ももちろんドリルプレッシャーキックが中心となる。計算ずくで使ってもいいし、左右交互に出しつつ軌道修正を利用して飛び回るだけでもいいだろう。

大地神

大地を司る巨大神で、大地人の本来の姿だ。最終エネミーの1つだけあり、通常技、必殺技、魔法と、すべてにおいて強大。これに匹敵するのは天上神くらいのものだろう。やはり光系の魔法には弱いが、炎、雷、氷、暗黒系と、数多くの耐性をもつ。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
10	10	10	10	5	10

特殊操作の有無

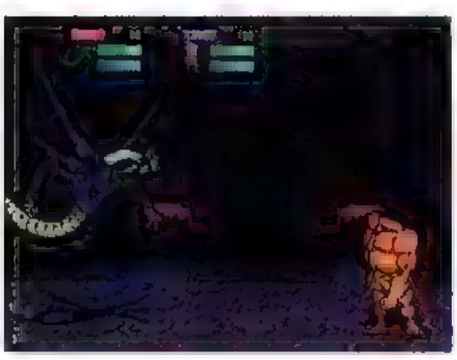
ガード	○	避け	×	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横+強	○	斜め下+強	×	空中の下+強	○
横+弱	○	斜め下+弱	○	空中の下+弱	○

カラーのバリエーション

必殺技のコマンド

飛翔空牙

⬇⬇+強



しっぽで地面を蹴って空中に浮遊する。浮遊後は方向ボタンで自在に移動できるが、普通のジャンプ時と比較すると、出せる技は限定されるので注意。

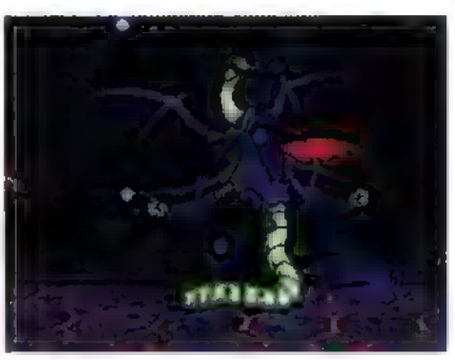
完全却下

強+弱　消費MP 64

自分を中心にバリヤーを張る（効果は別のラインへも及ぶ）。ニコレが使う「ばりやー」と特性は同じだが、ガードボタンによるキャンセルはできない。

充電完了

強を押しっぱなしにする



特殊な通常技や、魔法の使用などで消費したMPを回復する。ただし回復中は無防備この技は空中では使えないので、浮遊していたらいったん地面に降りること。

絶対零度

➡⬇↘＋強か弱かガード

しっぽ（これに当たるとソク気絶）でアイスフィールドを発生させる。強で奥、弱で中央、ガードで手前のラインを攻撃。

斬空圧力

⬇↘➡＋強か弱（空中でも可）

強烈な体当たりを喰らわせる技。強と弱で突進距離と速度が異なり、どちらも方向ボタンで上下に軌道を変えられる。

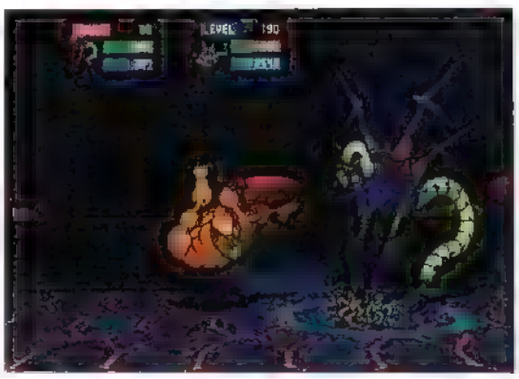
死刑宣告

浮遊中に強（ため時間あり）　消費MP 16～80

強ボタンを押した後、最高段階までためるか、再びボタンを押すことで光球を発射する。光球は着弾すると爆発し、周囲の敵を巻き込む。効果範囲は他のラインにも及ぶ。

衝撃降下

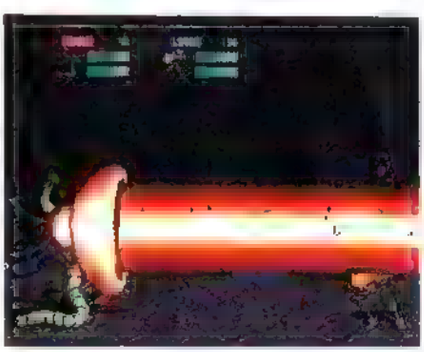
空中で⬇⬇＋強か弱



空中から急降下し、その衝撃で地震を起こす（敵を転ばせる）。進入角度は弱で出すと真下に、強で出すとやや斜めになる。降下時の両腕にも攻撃判定あり。浮遊中は不可。

豪快な技でズタズタに叩いてしまえ！

大地神はボス級キャラクターだけあって、対戦でも圧倒的なまでに強い。通常技のほとんどがMPを消費するが、横＋強のビーム、ジャンプ中の弱および下＋強など、適当に出しているだけでも敵はズタボロだ。さらに横＋弱や斜め下＋弱（炎の軌道が斜めに！）も駆使すれば文字通り神のごとく一方的に殲滅できるだろう。必殺技も単発でさえ強力なものばかりだが、下段の強攻撃にわざわざキャンセルをかけて暴れまくれば完璧である。その他にダッシュで体当たり（背後のしっぽにも攻撃判定がある）とか、敵を端に追い詰めて「完全却下」でHPを削るといった細かい戦法もある。なお、「充電完了」は、横＋強で追い払っておき、そのままボタンを押さえておくと安全に使える。



参考までに解説しておくと、このビームはゴールデンシルバーのビットをまともに貫通する位置から発射される。所詮、人間の作ったものでは神に勝つことはできないということなのか？

天上人

ストーリーモードでは物語の核心を握る人物。地上人と対照的な姿は、天上の存在であることの象徴といえよう。剣を両手に持っているが、バルガのような実戦用の二刀流ではなく、示威的な意味合いが強いようだ。光系の魔法に強く、暗黒系には弱い。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
5	5	10	5	6	10

特殊操作の有無

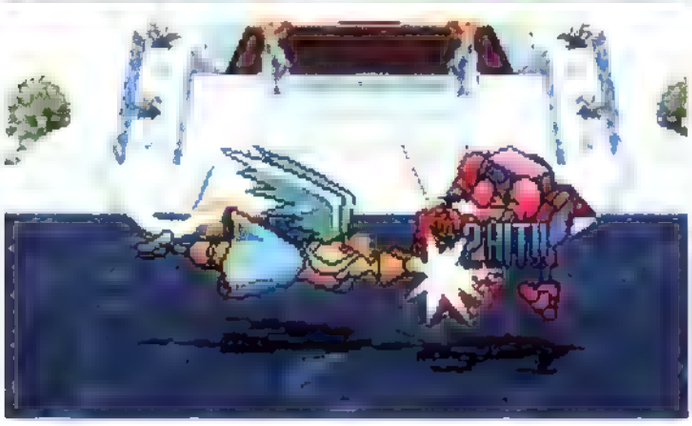
ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横+強	○	斜め下+強	×	空中の下+強	○
横+弱	○	斜め下+弱	×	空中の下+弱	×

カラーのバリエーション

必殺技のコマンド

超天使スピン

↓↘→+強か弱(空中でも可)



ドリル状に回転しながら剣先で攻撃する技。強と弱で突進距離が異なる。突進中は、上下に軌道を変えることも可能。

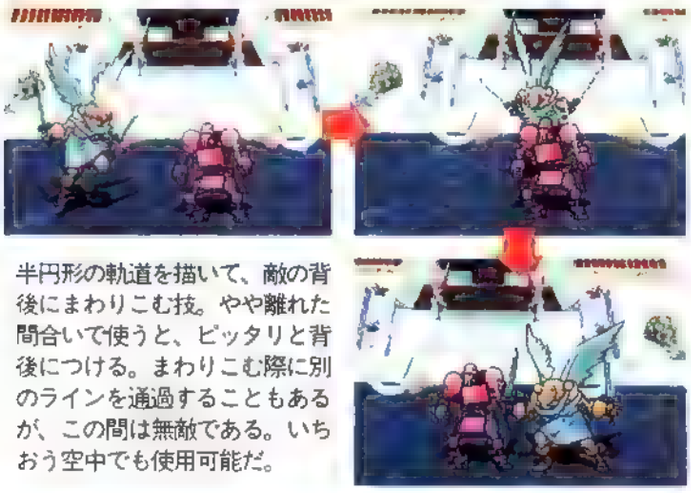
超天使竜巻

↓↓+強か弱

体の回転とともに垂直上昇し、付近にいる敵を竜巻で舞上げる。弱で出すと低めに上昇、強で出すと高く上昇することに加えて、横方向への攻撃範囲がやや広くなる。

超天使陽動

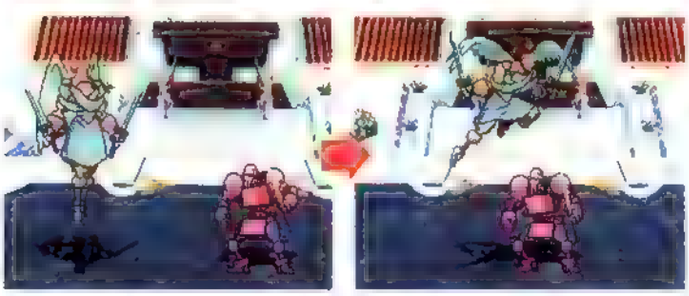
強＋弱（空中でも可）



半円形の軌道を描いて、敵の背後にまわりこむ技。やや離れた間合いで使うと、ピッタリと背後につける。まわりこむ際に別のラインを通過することもあるが、この間は無敵である。いちおう空中でも使用可能だ。

超天使ダッシュターボ

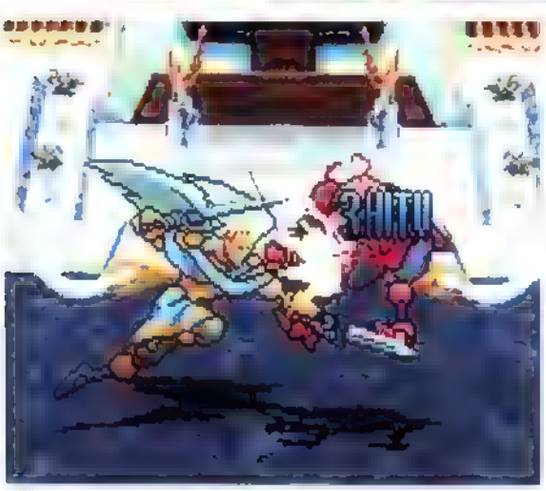
空中で➡➡



空中でのダッシュ。左右に出し続ければ延々と飛び回れるが、シルバーの空中ダッシュのような攻撃判定はない。

超天使百裂

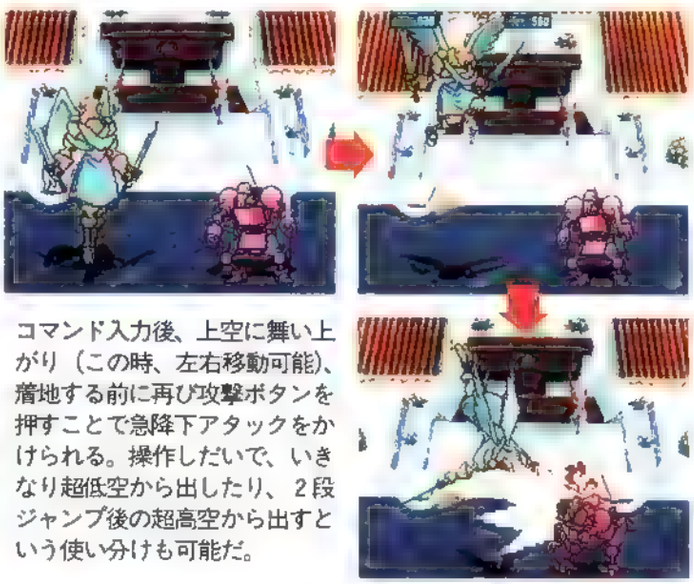
方向ボタンを押さずに弱連打（空中でも可）



左右の剣で、交互に素早く突く。ヒット数が多く、反撃も受けにくいため、地上、空中ともに有効な技だ。なのに、なぜかソフト内の操作説明には記載されていない。

超天使アトランタアタック

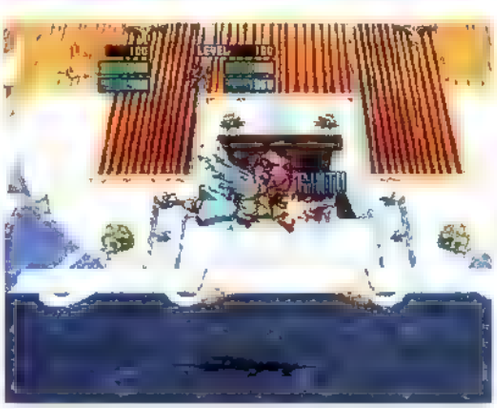
⬇⬆＋強（空中でも可）で飛んだ後、攻撃ボタンで降下する



コマンド入力後、上空に舞い上がり（この時、左右移動可能）、着地する前に再び攻撃ボタンを押すことで急降下アタックをかけられる。操作しだいで、いきなり超低空から出したり、２段ジャンプ後の超高空から出すという使い分けも可能だ。

見たか天使の必殺の技！

天上人は、強攻撃に適当な必殺技でキャンセルという基本戦法も使えるが、遠くから横＋強（このサンダーは、背後に出る雷の球にも攻撃判定あり）や超天使スピンを出しているだけでもそこそこ強い。追い撃ち攻撃も充実しており、超天使竜巻で宙に浮かせてから超天使百裂やアトランタアタックとか、投げた後に上段の強攻撃や超天使スピンなど、意外と多彩だ。敵の体重や大きさ、レベルによっては必ずしもつながらないが、攻撃の手を休めずに動き続けていれば勝率も違ってくるぞ。接近戦では超天使百裂の連発や、超低空のアトランタアタックが使える。まわりこみは乱発せずに、忘れた頃に使うとけっこうひっかかる。



大地人のドリルプレッシャーキックと同様に、超天使スピン（上昇軌道）の連続で宙に舞上げる戦法が使える。うまくやればヒット数も豪快につながる。

天上神

天上人の真の姿が、この天上神。地上神は邪神的イメージだったが、こちらはまさしく善神のイメージだ（技と姿の微妙な違いからも、うかがえる）。炎、雷、氷、光系の魔法には強いが、唯一、暗黒系の魔法だけには弱い。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
5	10	15	10	5	10

特殊操作の有無

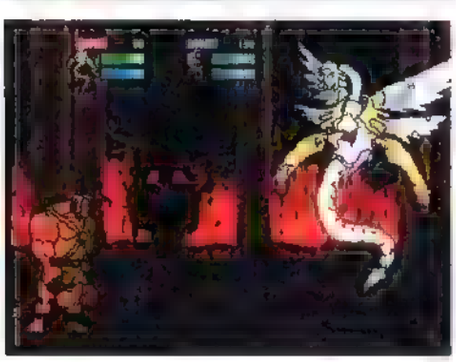
ガード	○	避け	×	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	×	空中の下＋強	○
横＋弱	○	斜め下＋弱	○	空中の下＋弱	○

カラーのバリエーション

必殺技のコマンド

祝福

⬇⬇＋強



しっぽで地面を蹴って、空中浮遊する。浮遊中は自由に動き回れるが、ジャンプ中と異なり、操作は弱の攻撃（炎）と「審判」だけに限定されてしまう。

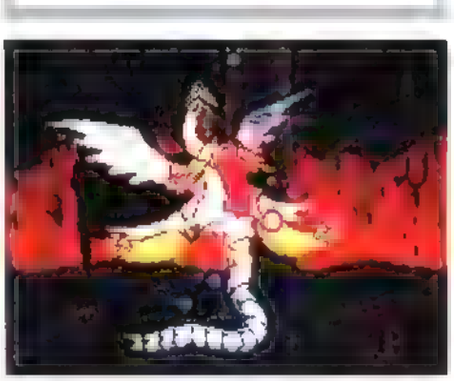
創造

強＋弱　消費MP 全て

魔法エネルギーを一気に解放し、光球ですべての敵を攻撃する。アンデッドのジェノサイドクラッシュと特性は同じで、発動するまでの隙もかなり大きい。

祈願

強を押しっぱなしにする



中央の口から特殊なパワーを吸収し、特殊な通常技や魔法の使用で消費したMPを回復する。やはり回復中は無防備なため、対戦時は使うタイミングが重要。

加護

➡⬇↘＋強か弱かガード

任意のライン（強ボタンは奥、弱ボタンは中央、ガードボタンは手前）にアイスフィールドを発生させる。しっぽにも攻撃判定あり。

輪廻

⬇↘➡＋強か弱（空中でも可）

体当たりで攻撃する技。強と弱では突進距離と速度が異なる。また、突進中は上下に軌道修正が可能。

審判

浮遊中に強（ため時間あり）　消費MP 16~80

浮遊中に光球を作り出し、それを地上に向けて発射する。光球は着弾と同時に爆発し、周囲の敵を攻撃する。パワーをためている間に再び攻撃ボタンを押すことで、光球の大きさを調節できる。

降臨

空中で⬇⬇＋強か弱

ジャンプでの滞空状態から急降下し、その衝撃で広範囲に地震を起こす。強と弱で降下角度が微妙に異なるが、どちらも手先に攻撃判定がある。なお、浮遊中には出せないので注意。

地上神と戦えば気分は怪獣映画！

天上神は、一部の技とパラメータを別にすれば、ほぼ大地神と同じだ。だから基本戦法も大きな違いはないと思っていい。ジャンプで飛び込む時は、弱攻撃連打（炎）からいきなり「降臨」や下＋強（空中の方）につなげるなど、神になりきって蹴散らそう。このへんは2段ジャンプで滞空時間を延ばしたり、飛ぶ方向を変えることで、いくらでもバリエーションが作れるはずだ。他に、投げた直後に下段の強攻撃（しっぽアタック＋地震）や、「加護」で凍らせてから各種必殺技、通常技で追い撃ちをかけるという手もある。しかし、どちらも強く、勝って当然のキャラなので、対戦で勝利しても威張らないように。

地上神と天上神がぶつかりあうと、さながら怪獣映画の戦闘シーン。近くにいる普通のキャラクターは、逃げ惑う市民の気分ってヤツだね。

王国騎士

王国騎士団の一員で、一般兵士を率いる中隊長的な存在。柄の長い戦斧による攻撃と、サンダーの魔法はあなどれない。雷系の魔法には弱いが、炎系の魔法には耐性あり。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
6	6	5	5	4	4

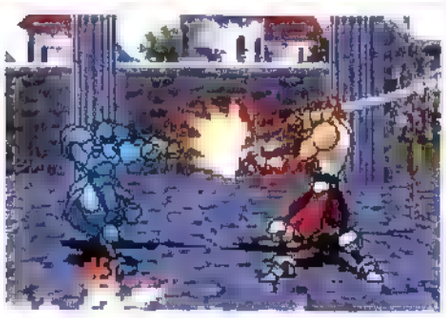
特殊操作の有無

ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	×	空中の下＋強	○
横＋弱	○	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

必殺技のコマンド

大旋風アタック

↓↘→＋強か弱



回転しながら前方へ移動し、足元をなぎはらうように攻撃する。斧を振り回しているため、後方にいる敵にも当てられる。

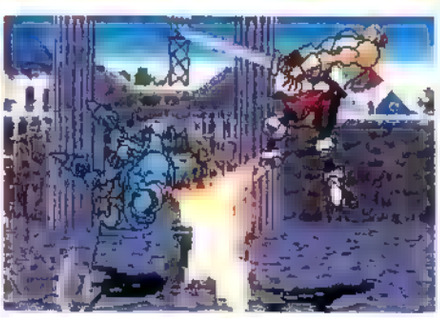
ローリングビクトリーファイナル

→↓↘＋強か弱

上昇系の必殺技。わりと前方に対して攻撃範囲が広いが、降下中は無防備なのが弱点。強と弱では上昇高度が異なる。

サマーソルトアックスカウンター

↖＋強ボタン

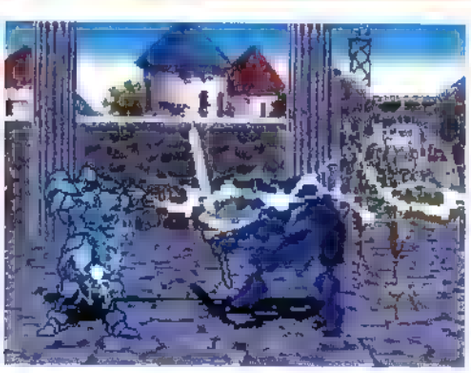


斧を支点に、前方の敵を蹴りつつ後方回転する。セレナのサマーソルトキックと異なり、空振りしても後方へ着地する。

魔法のコマンド

スーパーサンダーブレードジャスティス

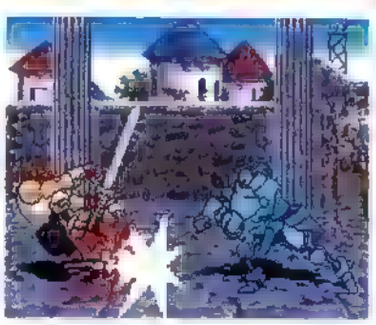
↓↑＋魔法　消費MP 64



前方へ一直線に雷を飛ばす魔法。セレナのサンダーと同じく、コマンド入力直後の縦に伸びた雷にも攻撃判定がある。

常に足元を狙って攻撃

このキャラクターの持ち味は、リーチが長く敵を転ばせる下段の強攻撃につきる。コンピュータの王国騎士が多用するだけあり、対戦でもかなり強いだろう。横＋強攻撃も、やや離れた間合いでたまに出すとけっこうひっかかってくれる。横＋弱は牽制に使えるが、柄の部分には攻撃判定がないので間合いには注意。さらに遠い間合いでは、サンダーの魔法をバシバシ出そう。混戦時に囲まれそうになったら、大旋風アタックで前後を一掃だ。歩行とバックステップが遅いので、移動にはダッシュを使うのが実戦的。



下段強攻撃は強いが、読まれて飛び込み攻撃をくらわない程度に出そう。

片腕のアンデッド

ステージ8に登場。すさまじい怨念(おんねん)により、廃虚(はいきょ)から蘇(よみがえ)った。アンデッドヒーローとほぼ同じ技を使う。光系の魔法に弱いが、他の魔法と通常攻撃に対してはすべて耐性あり。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
10	12	4	4	8	2

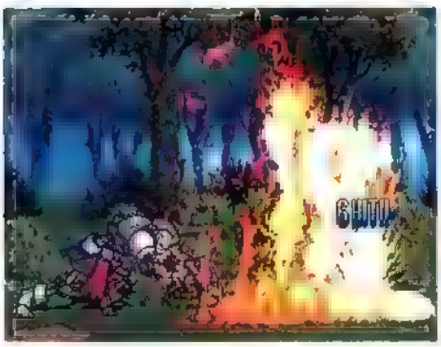
特殊操作の有無

ガード	×	避け	×	[illegible]	○
投げ	×	ダッシュ	×	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	○	空中の下＋強	○
横＋弱	×	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

必殺技のコマンド

カースフレイム

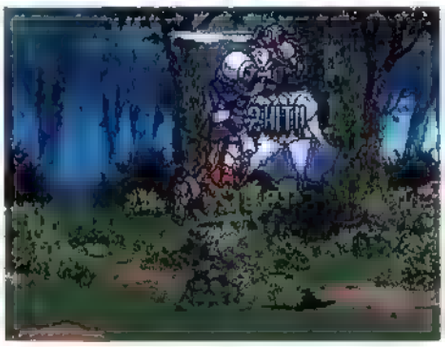
↓↘→＋強か弱　消費MP 32



地面をはうように進む炎を前方へ発射する。発射する前に振り回している剣に攻撃判定はないが、最後に降り下ろす時だけ斬りつけることが可能だ。

バーチカルリベンジ

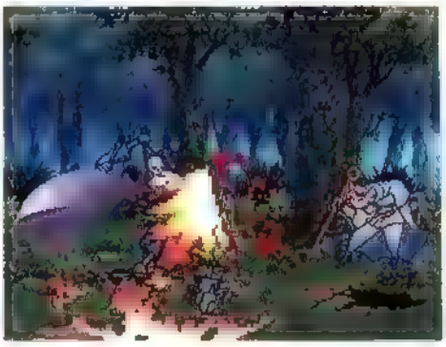
→→＋強＋弱



斜め上に上昇しながら、敵に膝蹴りを当てる技。降下中は無防備なので注意すること。また、地上にいる敵には、かなり接近していないと当たらない。

グラッジブレード

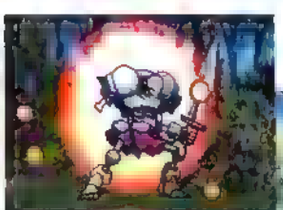
↓↑＋強か弱



剣を振り回して、左右にいる敵を一掃する。強で出すと高速で、弱で出すとややゆっくり回転。見た目はカースフレイムと似ているが、性質はかなり異なる。

ジェノサイドブラスター

←↓→↑＋強＋弱　消費MP 全て



すべてのパワーを体の中心に集めて、それを一気に解放する。強力な技だが、発動するまでにけっこう時間がかかる。

途中で阻止されやすい技だが、画面全体の敵を攻撃できるのは爽快だ。

基本はU・Hと同じだが…

これはアンデッドヒーローとだいたい同じ戦法でOKだが、ダッシュがないことと、片腕が欠落しているために弱攻撃の種類が減っていることに注意。グラッジブレードと強の攻撃をうまく使いこなそう。

当然、ガードもないので、囲まれたらグラッジブレードか強攻撃で左右を一掃する。多人数対戦ではつらいが、多くの耐性を備えているのがせめてもの救いだ。

ローパー

なぜか集団行動を好む、正体不明のモンスター。炎系、雷系、暗黒系魔法の耐性はあるのだが、その反面、氷系、光系の魔法に耐性がない。また、軟体生物であるせいか、直接攻撃にも弱い。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
3	8	2	5	5	7

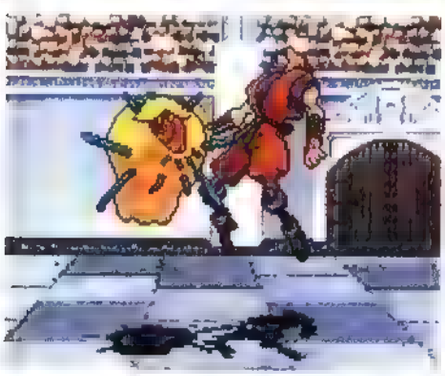
特殊操作の有無

ガード	×	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	×	空中の下＋強	○
横＋弱	○	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

必殺技のコマンド

威嚇

➡⬇↘＋強か弱



斜め上に舞い上がりながら攻撃。強と弱で高度が異なり、上昇しきると体をふくらませてゆっくり降下していく。この時は強の攻撃か、槍貝を出すことが可能。

ダミー分身

⬇⬆＋強か弱かガードボタン

その場にダミーの分身を残して、別の場所から本体を現わす。強ボタンで出すと画面の左寄り、弱ボタンなら中央付近、ガードボタンなら右寄りに出現する。

槍貝

⬇↘➡＋強か弱
（空中でも可）

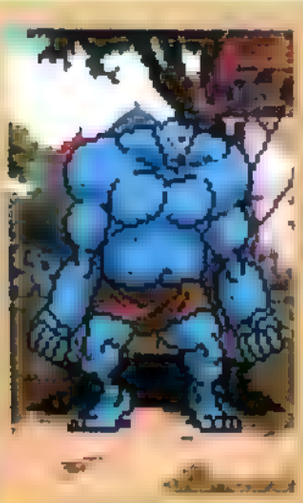
体をドリル状に変形させ、前方へ突進する技。強と弱では移動距離が異なるが、ヒット数はどちらも1である。突進中は方向ボタンで上下に軌道を変更可能。

とらえどころのない動きをせよ

ローパーはジャンプ中（もしくは滞空時）に出せる技が少なく、空中戦はあまり得意ではない。とはいえ、そのぶん地上戦ではテクニカルな闘いが楽しめる。地面に潜ってから突き上げる下段の強攻撃や、たまに出すと相手がひっかかってくれるダミー分身など、いささか邪道っぽい技が面白い。必殺技の威嚇はそこそこ使えるが、そのあとのフワフワ状態は放っておくと危険なので、すぐに槍貝か強攻撃（下＋強でも可）を出そう。ガードこそできないキャラクターだが、下段攻撃時の姿勢の低さを利用すれば、けっこう対等にやれるはずだ。できるだけ接近し、弱攻撃を中心に使ってまとわりつくように闘おう。多人数対戦時は、槍貝を左右交互に出しながら軌道修正で上昇し、はるか高空から様子を見続けるのも愉快かも。

下段の強攻撃は、敵の攻撃をかわしつつ真下から突っ込むという、ローパーならではの技。間合いに気をつけて使えばかなり強力。

ダミー分身は、熱くなっている対戦相手に使うとひっかかってくれる。うまく背後をとれるような位置関係で出せれば完璧だ。



サイクロプス

目から発射されるビームと青い体が特徴の巨人。ナチュラルなパワーを活用した、豪快な力技を数多く持っている。特に優れた耐性はなく、雷系の魔法には弱い。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
12	11	2	1	3	1

特殊操作の有無

ガード	○	避け	×	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	×	空中の下＋強	×
横＋弱	○	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	○

必殺技のコマンド

サイクロン アースシェイカー

↓↑＋強か弱

地震を起こして敵を転倒させる技。強は効果範囲が広く別ラインにも届く。弱は範囲が狭いぶん、出るまでの隙が少ない。

サイクロン ストレート

↓↘→＋強か弱

突進しながらパンチを繰り出す。強は突進距離が長く、弱は短い。腕をまっすぐ伸ばしているため、小さな敵には当たりにくい。

サイクロン グラントパンチ

↙↘＋強か弱

サイクロンストレートと同様、突進しながらパンチで攻撃する。こちらは斜め下に拳を突き出すので、小さな敵にも当たる。

サイクロプティック ブラスト

強＋弱　　消費MP 64

目から貫通ビームを発射し、斜め下から前方へなぎはらうように照射する。魔法ボタンを使わないが、MPは消費する。

豪快な力技で叩き潰す

サイクロプスは力技を得意とし、いずれの技も当たれば大きなダメージを与えられる。ただし強攻撃は隙が大きいので使うタイミングに注意。やや離れた間合いでは、横＋弱やアースシェイカーで牽制しよう。特に強のアースシェイカーは、効果範囲がやたら広くて重宝するぞ。接近戦は不利なので、下段の弱攻撃を連打した後、ビームを発射して間合いを離そう。

ダッシュがついでに体当りにもなっている。接近戦でいきなり出せば、意外と使えるかも。

空中の↓＋弱は、着地するまで攻撃判定が続くボディプレス。間合いを合わせないと当たりにくい。

ジャイアント

技はサイクロプスと同じ。力と体力のパラメータが劣るぶん、他の部分がやや高い。ジャイアントのほうがやや平均的という感じだ。やはりこいつも雷系の魔法には弱い。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
8	8	4	3	4	3

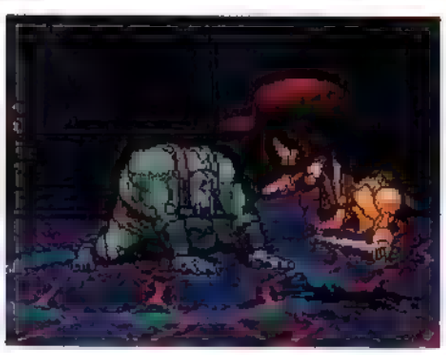
特殊操作の有無

ガード	○	避け	×	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	×	空中の下＋強	×
横＋弱	○	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	○

必殺技のコマンド

ジャイアントブレイク

↓↑＋強か弱



強なら広範囲（別ラインにも届く）に、弱なら狭い範囲に地震を起こして転倒させる技。ガードされるとノーダメージ。

ジャイアントブラスト

↓↘→＋強か弱

強なら長距離、弱なら短距離をダッシュして、ストレートパンチを繰り出す。サイクロプスと同様、相手が小さいと空振りする。

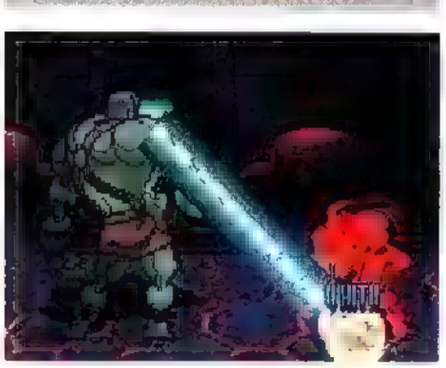
ジャイアントプレッシャー

↙↘＋強か弱

ジャイアントブラストと似た感じの技だが、こちらは下段パンチを繰り出すタイプなので小さい敵にも当たる。

ジャイアントビーム

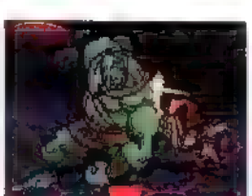
強＋弱　　消費MP 64



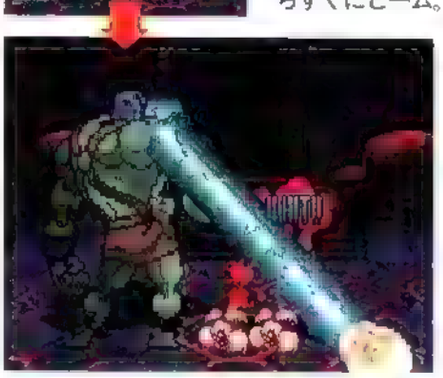
貫通するビームを目から発射して、斜め下から前方あたりの敵を一掃する。画面の端から端まで届くのが利点だ。

チャンスがあればすかさずビーム

ジャイアントはサイクロプスと同じ戦法が使えるので、基本は前のページを読んでもらうとして、ここではビームについての補足説明をしたい。これはＭＰを消費するのが難だが、発射されるまでの隙がほとんどないので、実に応用範囲の広い技なのだ。遠距離か至近距離でいきなり出すだけでも充分に強いが、立ち状態の強攻撃にキャンセルをかけたり、投げた後の追い撃ちにも組み込んだりすれば、さらに強くなるだろう。



投げた後の追い撃ちなどが代表的な使い方。とにかく、何らかの攻撃が入ったらすぐにビーム。



王国魔導兵器

王国が作った兵器。量産型ロボットなので技が少なく、攻撃パターンも単調になりやすい。直接攻撃と、炎系、氷系の魔法には耐性をもつが、雷系の魔法には弱い。

パラメータの初期値

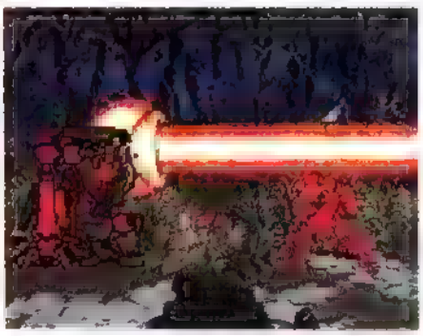
力	体力	知力	精神力	素早さ	運
10	5	5	1	3	1

特殊操作の有無

ガード	○	避け	×	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	×	バックステップ	×
横＋強	○	斜め下＋強	×	空中の下＋強	×
横＋弱	×	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

オメガ粒子砲

→↓←→＋魔法（ため時間あり）　消費MP 64～128



前傾姿勢から、一直線に貫通するレーザーを発射する。ただし発射位置が高いため、小柄な敵には当たらないことが多く、足元の隙も大きい。この欠点は、レーザーを太く（ため）すれば、多少は補うことができる。

放り投げて追い撃ち

王国魔導兵器は技が少ないので、弱攻撃連打で地道に闘おう。運良く立ち状態の強攻撃で敵を放れたら、落下時を狙って横＋強だ。この機銃掃射は飛び込まれるとダメだが、ガードさせれば間合いが離れ、隙を突かれにくくなる。投げは素早い敵には頭突きをかわされることがある。なお、反撃は強いので、後方から殴られたら確実に出そう。

古代魔導兵器

レジスタンスの人々に「村神」として崇められていたが、その実体は、過去の暗黒魔法時代の兵器。雷系の魔法に弱いが、直接攻撃と、炎系、氷系の魔法には耐性あり。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
8	6	10	10	5	2

特殊操作の有無

ガード	×	避け	×	反撃	○
投げ	×	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	×	空中の下＋強	×
横＋弱	○	斜め下＋弱	○	空中の下＋弱	×

オールイレイサービーム

空中で→↓←→＋魔法（ため時間あり）　消費MP 64～128

斜め下から上空のほうへと、貫通するビームで敵を一掃する。ため時間が長いとMP消費量が増えるかわりにビームが太くなり、掃射角度も大幅に広くなる。逆にため時間が短いと、ビームは細く、掃射角度も狭くなる。

地上での闘い方が難しい

空へ上がれば自由に動けるので、雷などで好き放題に闘えるが、いったん地上に落とされるとつらい。ガードがないので地上戦はダッシュ体当り、下段の弱攻撃（細いビーム）で先手を取り、ライン移動か浮遊で早めに離脱しよう。なお、弱攻撃は地上、空中ともに3ライン同時攻撃が可能だ。（横＋弱で掃射位置が変化）

ガーゴイル

ストーリーモードでは後半に登場する、悪魔的な風貌のキャラクター。浮遊状態からの攻撃など、身軽さを生かした動きを得意とする。氷系、暗黒系の魔法には耐性をもつが、雷系の魔法には弱い。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
4	4	8	5	7	2

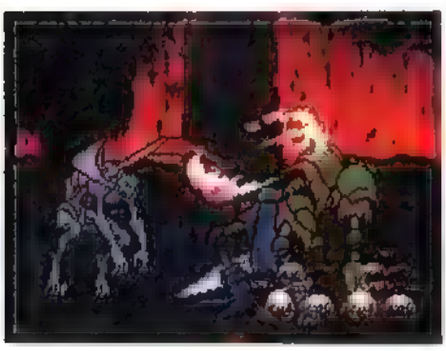
特殊操作の有無

ガード	○	避け	×	反撃	×
投げ	×	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	×	斜め下＋強	×	空中の下＋強	○
横＋弱	○	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

必殺技のコマンド

ガーソニック

↓↘→＋強か弱



羽で衝撃波を発生させて、それを前方へ飛ばす技。強で出すと速く、弱で出すとやや遅く飛んでいく。

ガーフライ

↑↑（空中でも可）

空中に浮遊する技。通常のジャンプと異なり、浮遊した後は空中を自由に移動できるようになる。

ガータイブ

空中で↓↓

真下へ一気に急降下する技だがこれ自体に攻撃能力はない。なお、浮遊状態、ジャンプ中のどちらでも使える。

ガーアタック

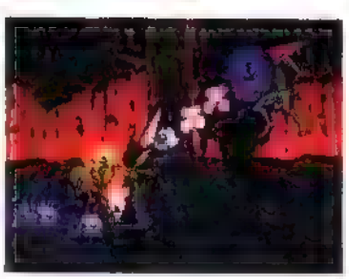
浮遊中に→→＋強か弱

浮遊状態から、ゆるやかに降下し、シッポの先でひっかけるように攻撃。強と弱で移動距離が異なる。当たれば必ず気絶。

地上での特殊な性質も生かす

ガーゴイルは浮遊してから弱攻撃、もしくはガーアタックといった、空中戦の強さばかりが目立つが、地上戦が苦手なわけではない。MPを消費しない飛び道具や、すばやい弱攻撃、そして体当り攻撃になるダッシュなどを駆使すれば、意外とそつなく闘えるのだ。下段攻撃はいっさいないが、方向ボタンを斜め下に押すとほふく前進が可能だということは覚えておこう。

立ち状態でも少し浮いているので、足元への攻撃がかわせる。すかさずダッシュで体当りだ。



浮遊中には弱攻撃で炎の塊を吐ける。地上の敵と微妙な位置関係を保ち、これでいやらしく攻める。

王国魔導士

王国を陰から支える闇の魔法使い。パラメータは見てのとおり魔法関係意外は極端に低い。直接攻撃と光系の魔法には弱いが、炎系、雷系、氷系、暗黒系の魔法には耐性をもつ。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
1	1	8	10	1	6

特殊操作の有無

ガード	×	避け	×	反撃	×
投げ	×	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	×	空中の下＋強	×
横＋弱	×	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

魔法のコマンド

極楽サンダー

強（ため時間あり）

前方に一筋の雷を落下させる。ためる時間に比例して、落下位置を少しずつ前方へずらすこともできる。また、方向ボタンの横を押しながら発射すると、落下した雷がそのまま前方へ移動していく。

ど根性ファイヤー

弱を連打　　消費MP 16

数個のファイヤーボールを前方へまっすぐ飛ばす魔法。このファイヤーボールはある程度進むと自然消滅する。また、主役系キャラクターのファイヤーと異なり、ホーミング機能はついていない。

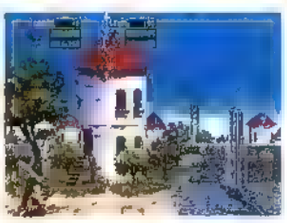
アイスストゥーパ210

↓ ↑＋強か弱かガード　　消費MP 32

敵を凍らせる氷塊を出現させる魔法。強ボタンで出すと遠距離、弱ボタンで出すと中距離、ガードボタンで出すと近距離といったぐあいに、押すボタンに応じて出現位置が変わる。

ワープでまとわりついて各種魔法で料理する

魔導士にはガードはおろかジャンプ攻撃もないので、地上戦がすべてである。基本は、何でもすり抜けるダッシュとバックステップで攻撃をかわし、相手の背後や目前にまとわりつく。そして、ため時間なしの極楽サンダーか、至近距離のアイスで攻撃するのだ。



遠距離では横＋強のサンダーか、間合いをうまく合わせてアイスを出す。とりあえずこれで牽制するのだ。

接近されたら、ダッシュ、バックステップ、ライン移動で逃げまくり、どさくさまぎれに背後から攻撃。

王国破壊僧

王国側に属する破壊僧（破戒僧ではない）。別名バニッシャー。敵側ではこのキャラクターだけがHP回復魔法をもっている。光系の魔法に耐性があるが、暗黒系魔法には弱い。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
3	6	5	7	3	6

特殊操作の有無

ガード	○	避け	○	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	×	空中の下＋強	×
横＋弱	×	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

魔法のコマンド

バニシングヒール

⬇⬆＋魔法　　消費MP MPの上限÷16

自分を中心に、触れるとHPが回復するフィールドを発生させる。なお、回復効果は敵も味方も関係なく得られる。ちなみに、ニコレの「ひーりんぐ」のように3タイプの効果はなく、必ず回復フィールドが出る。

バリバリ バニシングバリヤー

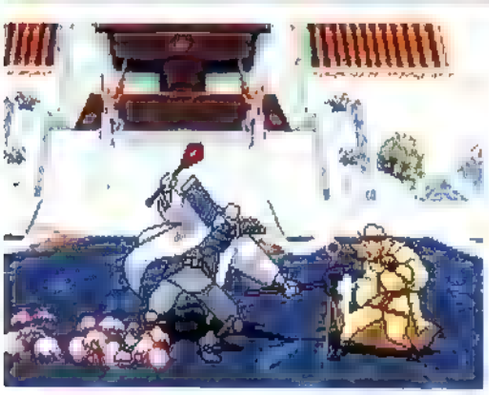
⬇⬇＋魔法　　消費MP 64

自分を中心にバリヤーを張り、敵の侵入や攻撃、魔法を防ぐ。味方キャラクターのみ、バリヤーの中に入ることも可能。ニコレのバリヤーはガードボタンを2回連打すると中断できたが、こちらはダメ。

必殺技のコマンド

バニスタトリプルクロス

⬇↘➡＋強か弱

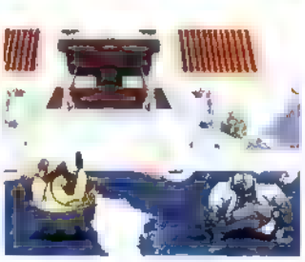


前方に突進して、敵に杖で3連打をあびせる。強で出すとやや長い距離、弱で出すと短い距離を突進する。間合いによっては、必ずしも3発すべてが当たるとは限らないが、そこそこ使える必殺技だ。

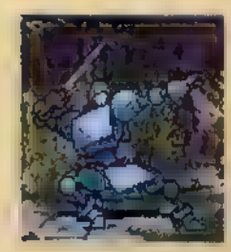
下段攻撃をバリバリ使え

実は破壊僧には弱の通常技がない。しかし、強の下段攻撃が強く、見た目以上に範囲の広い衝撃波が役立つ。ニコレと同じくバリヤーで画面端に敵をはさむ戦法も強い。しかし、ヒット数を稼げる技があまりないので、MPが切れると苦戦するだろう。左右＋強はリーチが長いが、柄の部分には攻撃判定がないので注意。

接近戦では連打できる弱攻撃がないので、いったんバリヤーでふっとばそう。



ふだんはこれを中心に闘う。危なくなったらヒールとバリヤーの連続使用で安全に回復。



王国兵士

ストーリーモードでは最多登場だが、やはりザコ扱いのキャラクター。VSモードで使用すると、ときどき勝手にキョロキョロしたり、コケたり、雄叫びをあげたりする。なにも耐性がないかわりに、弱点もない。

パラメータの初期値

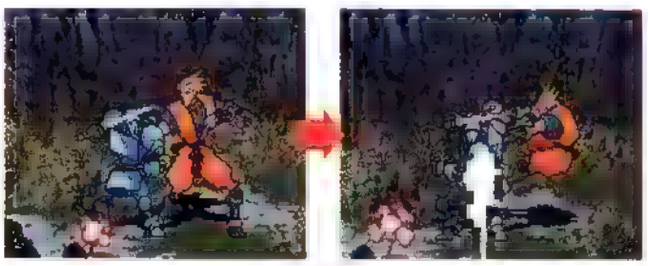
力	体力	知力	精神力	素早さ	運
4	5	5	2	5	3

特殊操作の有無

ガード	○	避け	×	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	○	空中の下＋強	○
横＋弱	○	斜め下＋弱	○	空中の下＋弱	○

ザコ・ドリーム

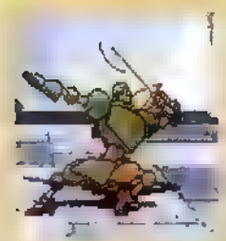
←→→＋強＋弱



やや離れた距離から一気に近づき、背中から体当たりをくらわせる。王国兵士唯一の必殺技だ。

スライディングが命

王国兵士はザコ系キャラクターだが、意外に通常技が充実している。下段の強攻撃と斜め下＋強（弱）がスライディング攻撃になっていて、たまに使うと意表をつけるのだ。ただし、あまり多用すると簡単にガード、反撃されるので、間合いに合わせて使いわける程度にしよう。ザコ・ドリームは積極的に使ってOKだ。



レジスタンス

ストーリーモードではハーンたちと共闘してくれる味方キャラクター。基本性能は王国兵士とだいたい同じだが、連続ダッシュ時の動きはこっちのほうが少し鈍い。なお、レジスタンスも特別な耐性はもっていない。

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
4	5	5	2	5	3

特殊操作の有無

ガード	○	避け	×	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	○	空中の下＋強	○
横＋弱	○	斜め下＋弱	○	空中の下＋弱	○

レジスタンス・ミラクル

←→→＋強＋弱

名称こそ違うが、王国兵士の必殺技「ザコ・ドリーム」と同じである。王国兵士もそうだが、強攻撃（横＋強も含む）をこれでキャンセルして連続攻撃にすることも可能。しかし、コマンド入力のタイミングが難しい。

王国兵士よりは賢い？

レジスタンスは王国兵士と技はほぼ同じだが、勝手に雄叫びをあげたりキョロキョロしないぶんだけ、VSモードでは安心して使えるかもしれない。（中身が賢いからか？でもコケることはある）王国兵士もそうだが、せっかく通常技が充実しているのに「避け」と「空中ガード」を備えていないのはもったいない限りだ。

スケルトン

墓場の地中から蘇った死人系キャラクター。基本性能は、王国兵士のガードをなくして、歩行速度を遅くした感じだ（やはりときどきコケる）。死体なので炎系と光系の魔法に弱いが、氷系の魔法には耐性がある。直接攻撃にも打たれ強い。

特殊操作の有無

ガード	×	避け	×	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	○	空中の下＋強	○
横＋弱	○	斜め下＋弱	○	空中の下＋弱	○

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
8	5	2	5	8	2

スケルトンジャンボ

←→→＋強＋弱

王国兵士、レジスタンスの必殺技と同様、背中から体当りで突っ込む。スケルトンはガードがないので、これかスライディングで積極的に近づいて闘うしかない。

ゾンビ

王国兵士からガード、投げ、ダッシュを取り除き、さらにスケルトンよりも歩行速度を遅くした感じ（例によって勝手にコケる）。死んで間もない兵士の肉体が、何者かに操られているキャラクターだ。力はあるが、炎系と光系の魔法には弱い。

特殊操作の有無

ガード	×	避け	×	反撃	○
投げ	×	ダッシュ	×	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	○	空中の下＋強	○
横＋弱	○	斜め下＋弱	○	空中の下＋弱	○

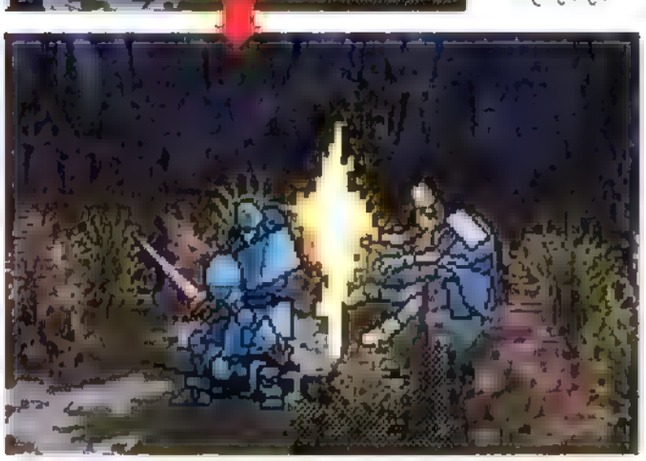
パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
13	8	2	2	2	2

ゾンビ・ラッキーチャンス

←→→＋強＋弱

王国兵士らの必殺技と同じ特性。ゾンビはダッシュがないので、いっそこれで移動しながら闘うという戦法もある（バックステップでもいいが）。



ミド

ステージ3の森林で、ハーンらを威嚇しようと登場したキャラクター。その正体は、マノンの使い魔ミド・スージィが変身したものである。もともと本体のミドが小さいため、巨大なわりに強くない。耐性は特になし。

特殊操作の有無

ガード	×	避け	×	反撃	×
投げ	×	ダッシュ	○	バックステップ	×
横＋強	○	斜め下＋強	×	空中の下＋強	×
横＋弱	×	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
5	10	4	5	3	3

必殺技のコマンド

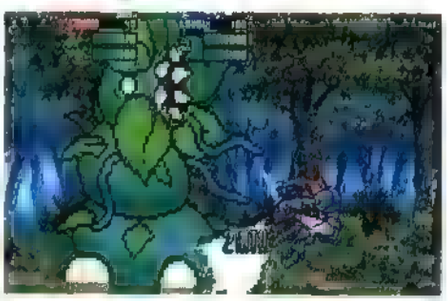
ミドサイクロン

↓↘→＋強か弱

回転しながら体当りで攻撃する。回転中は、方向ボタンである程度左右に動ける。

ミドブリソナー

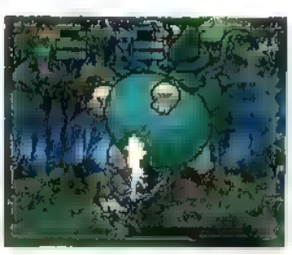
↓↑＋強



口で空気を吸い込み、そのバキューム効果で前方の敵を引き寄せて攻撃する。

何が何でも体当り

ミドはVSモードではただのマトみたいな存在なので、1～99分間連続バトルでなければ簡単に倒されてしまう。とりあえず、ダッシュ攻撃や、ミドサイクロン（もちろん左右に動かす）といった体当り系の技でドカドカ暴れるしかないだろう。横＋強か普通の強攻撃で炎をバラまくのも楽しい？



ジャンプ中に技は出せないが、実はこれが体当りになっている。

ズル

これはスーパーズルに変身する前の、ノーマルなズル。ストーリーモードでは典型的なやられ役扱いだったので、必殺技はおろか、通常技もかなり限定されている。耐性に関しても特に弱点などは設定されてない。

特殊操作の有無

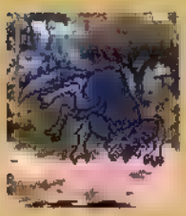
ガード	×	避け	○	反撃	×
投げ	×	ダッシュ	×	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	×	空中の下＋強	×
横＋弱	○	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
2	4	10	2	5	10

とりあえずバラ投げ

ノーマルのズルはVSモードではミドと同じくらい弱い部類に入る。ガードがないことも影響しているが、そもそも地上での通常技に強と弱の区別がなく（左の表では便宜上、強と弱に区分けしている）手刀と薔薇投げの2種類しか攻撃がないのだ。薔薇投げは連射すればそこそこ強いが、ノーマルなキャラクターが相手だと負けてしまう。結局、このズルはスーパーズルが使えるようになるまでのつなぎだと思ったほうがいいだろう。



狼

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
3	3	2	4	10	3

特殊操作の有無

ガード	×	避け	×	反撃	×
投げ	×	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	○	斜め下＋強	×	空中の下＋強	×
横＋弱	○	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

ステージ3の森林に登場する狼。ストーリーモードでは、敵キャラクターとしてではなく、たまたま通り道でぶつかったという扱いなため、技らしい技は設定されていない。耐性に関しても特に弱点などはなし。

動物だけにたいした攻撃は…

狼は基本的に噛みつくぐらいしか攻撃方法がなく、市民やズルと同じように、「ＶＳモードでいちおう使用可能」といった部類のキャラクターである。姿勢の低さと動きの素早さは利点だが、ノーマルなキャラと闘うのはつらい。

横＋強で突っ込み、後は弱攻撃をひたすら連打……かな？

ゴブリン

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
8	6	2	2	4	4

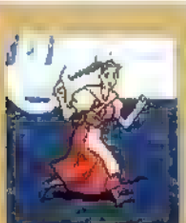
特殊操作の有無

ガード	○	避け	×	反撃	○
投げ	○	ダッシュ	○	バックステップ	○
横＋強	×	斜め下＋強	×	空中の下＋強	○
横＋弱	×	斜め下＋弱	×	空中の下＋弱	×

「ガーディアンヒーローズ」の中では珍奇な種族といえる存在。必殺技はないが、丸々と太った体にそぐわぬパワーと、そこそこに揃った基本操作でけっこう闘えてしまう。耐性に関しては特に弱点などはない。

ケツ攻撃でフィニッシュ！

ゴブリンは通常技がいやに渋いものが揃っていて、よほどキャラクター格差がなければ勝つことも可能だ。（ホントか？）地上戦では下段の強、弱攻撃の足払い（ダッシュから出すのも良い）でペシペシと闘う。ガードが堅い相手なら、投げや飛び込み攻撃も単調にならない程度に使おう。特に、ジャンプ中のケツ攻撃（弱攻撃）は、見た目のイヤさに加えて連打もきくため、心身ともにダメージを与えられる。これでフィニッシュできたら完璧？



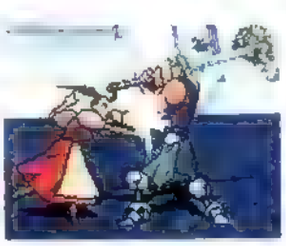
女性市民

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
2	3	5	5	5	5

女ならではのビンタ連打

これ以降の市民５人は、いずれも操作は通常技、特殊なライン移動、歩行、そしてダッシュのみとなっている。操作説明のメッセージを見てのとおり、おまけ的なキャラクターなのだ。



女性市民の攻撃はビンタ。とりあえず接近して連打するぐらいしか……。

子供市民

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
5	5	5	5	5	5

低空から頭突き乱舞

市民キャラではこの子供のみ、２つの通常技をもっている。弱だと回転アタック、強は頭突きアタックとなる。接近戦は弱、やや離れた間合いなら強といった使い分けがいいだろう。

背景に隠れておき、いきなり突っ込むといった、エドと同じ戦法も使える。

老人市民

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
2	2	8	3	5	5

全てを吹き飛ばす咳

老人市民の攻撃は、咳による衝撃波（っていうのか？）。これを当てると敵をふっとばすことができ、かつ気絶させる確率も高いという不思議な技だ。ただし、咳こんだ後は隙だらけ。

なぜ咳ひとつで気絶させられるのか？　もしかしたら呪文でも唱えているのか!?

軟弱市民

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
1	1	5	5	13	5

派手なわりには効かないキック

軟弱市民のキックはけっこう派手で、見た目だけなら市民最強だ。ところがこのキック、当たっても相手が転ばないばかりか、ダメージもすごく低いのだ。それが軟弱たるゆえんなのか？

力のパラメータを上げても、やはりキックはヘロヘロで効果は薄い。

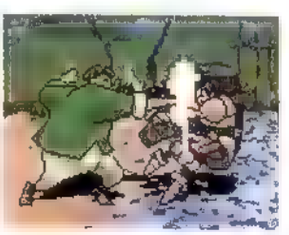
肥満市民

パラメータの初期値

力	体力	知力	精神力	素早さ	運
10	5	3	5	2	5

市民最強のメガトンパンチ

肥満市民の攻撃はごくノーマルなパンチだが、市民キャラクターでは最強（らしい）の攻撃力を誇る。ちなみに、ＶＳモードでこいつが勝った時のメッセージはかなり愉快痛快である。



体重を乗せたパンチを当てると、かなり敵を遠くまでふっとばす。

VSモード キャラクター別適性レベル

基本性能が弱いキャラクターはレベルを高く、そうでないキャラクターは低めに設定すると、対戦時のバランスがとれる。キャラクターによっては、パラメータエディトで極端に弱い部分を補強するのもいいだろう。

これまでの解説を読んでおわかりと思うが、全45キャラクターはトータルな強さがバラバラである。だから一律に同じレベル設定で闘うと有利・不利がはっきり出てしまう。というわけで、ここでは開発元のトレジャーが推奨する、ＶＳモード時のキャラクター別適性レベルを公開したい。これを目安にすれば、どのキャラクターでもほぼ横並びの性能になる（はず？）。

ゴッド系

レベル50前後

●天上神●大地神
●天上人
●カノン
●アンデッドヒーロー

初心者が使っても強いため、もう少し低くてもいいかも。アンデッドヒーローは、使いこなしていないなら60ぐらいでも可。

ノーマル系

レベル60前後

●ハーン●ニコレ
●ランディ●ギンジロウ
●セレナ●英雄剣ハーン
●カティ●ガッシュ
●バルガ●スーパーズル
●プロト・シルバー
●ゴールデン・シルバー
●マッチョ●サンボ●ゴーダッツ
●片腕のアンデッド●大地人

基本操作などがひととおり揃っており、ＶＳモードでいちばん普通に対戦が楽しめるキャラクター。片腕のアンデッドはいちおうここに分類してあるが、これの場合も使いこなしていなければ、あと10レベルぐらい追加しよう。

サコ系（カートあり）

レベル70前後

●王国騎士●王国兵士●王国魔導兵器
●サイクロプス●ジャイアント
●ガーゴイル●王国破壊僧
●レジスタンス●ゴブリン

やや技が少なく、攻めのパターンが限定されるキャラクター。いちおうガードがあるので、それなりに闘えるだろう。

サコ系（カートなし）

レベル80前後

●エド●ローパー●古代魔導兵器●王国魔導士
●ゾンビ●スケルトン●ミド●ズル●狼
●女性市民●子供市民●老人市民
●軟弱市民●肥満市民

ただでさえ苦戦するタイプで、なおかつガードがないというのはかなり苦しい。ゾンビ以下のキャラクターはさらにレベルを上げても許されるが、最初から使わないほうがいいのかも。

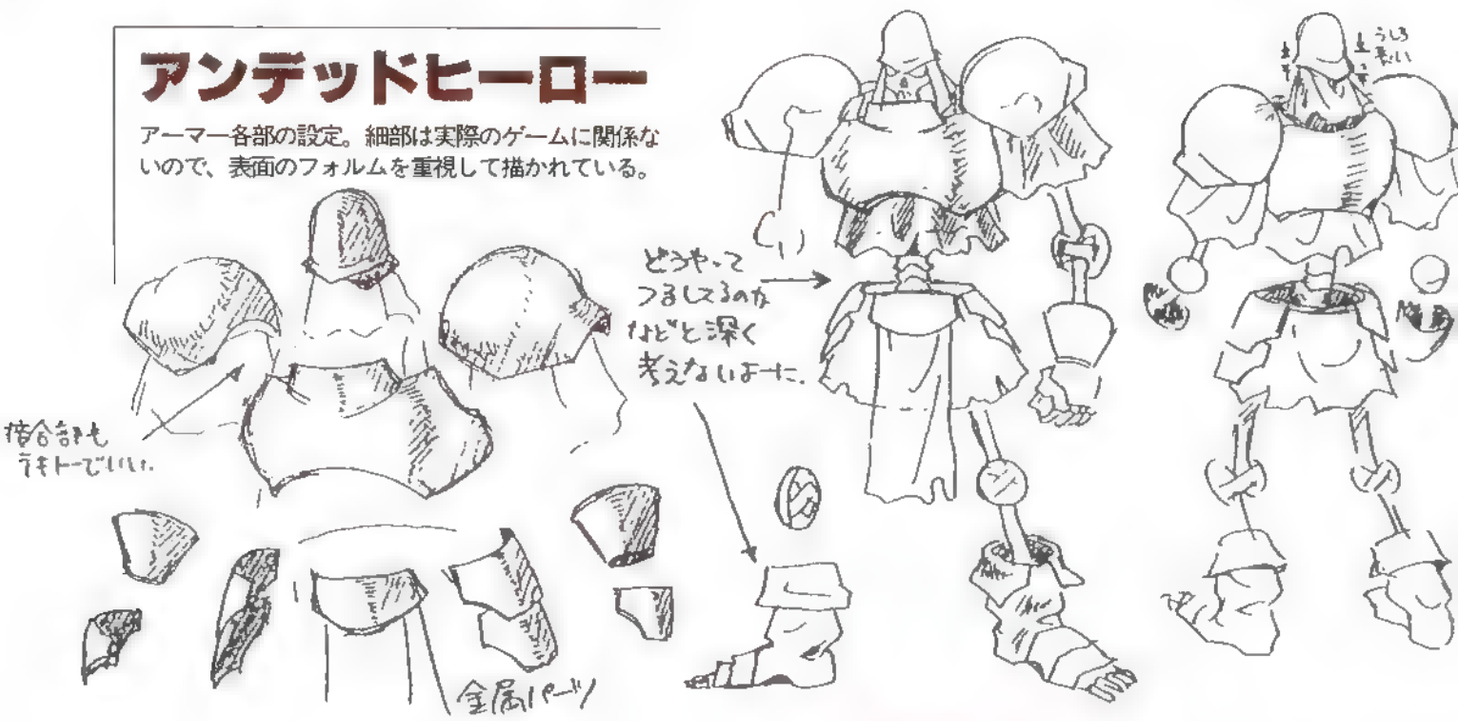
資料編

設定資料集

この作品の制作過程では、実に多くの設定が生み出された。ここでは、普段見る機会がない貴重な資料を特別に公開しよう。

アンデッドヒーロー

アーマー各部の設定。細部は実際のゲームに関係ないので、表面のフォルムを重視して描かれている。

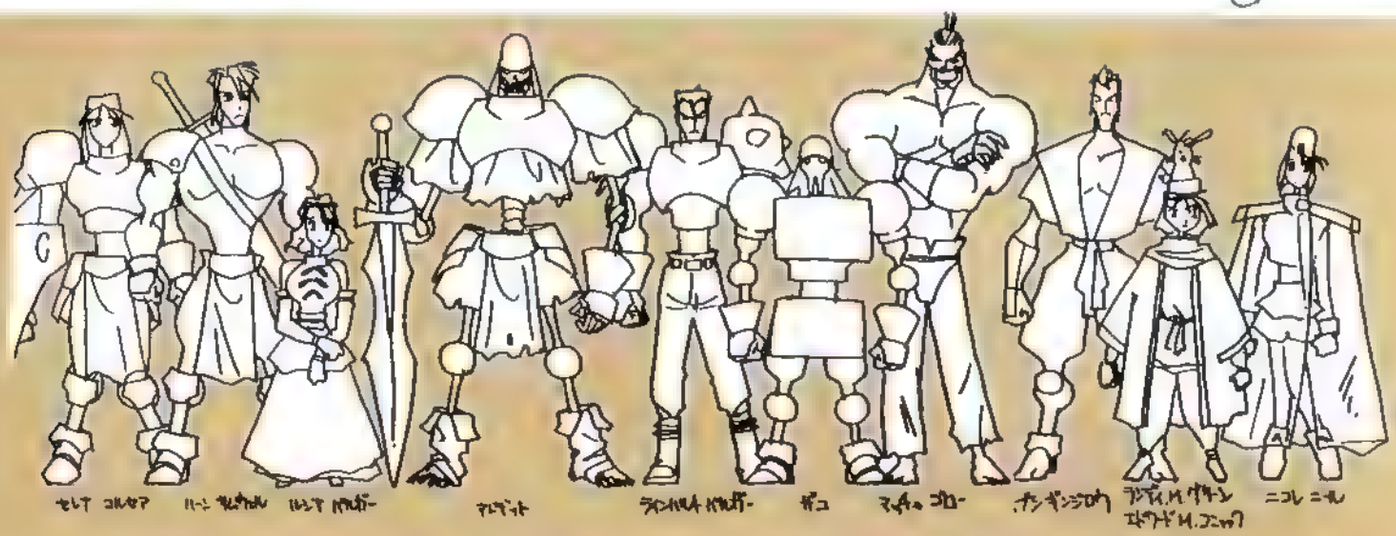


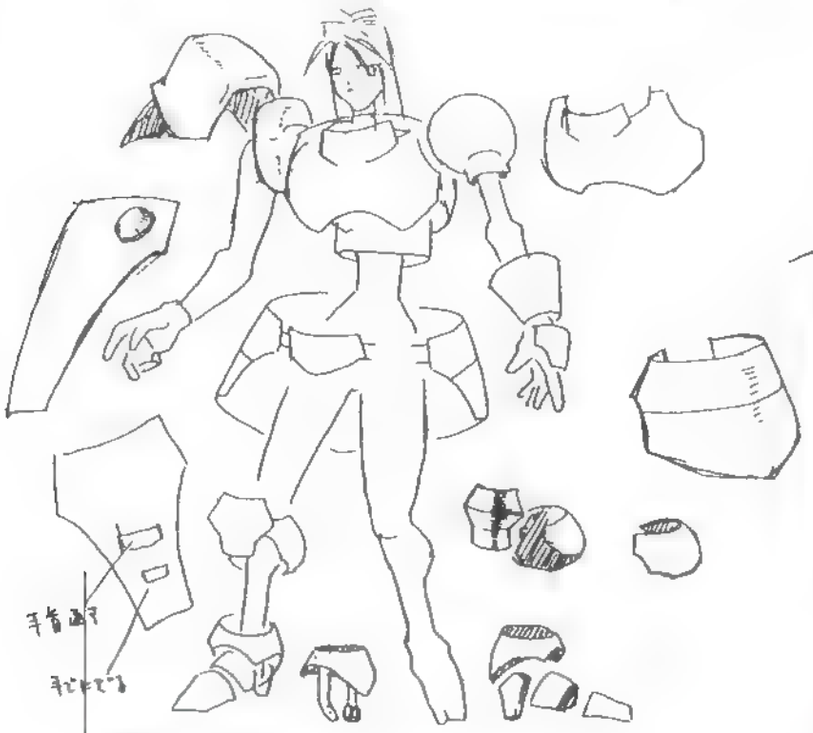
ランディ&エド

ゲーム中では見られない、帽子をはずした状態のランディ。普段はその中にエドが入ってるらしい。

ニコレ

こちらも普段は見られない「素」のニコレ。マントを止めているボタンにはニコマークが付いている。



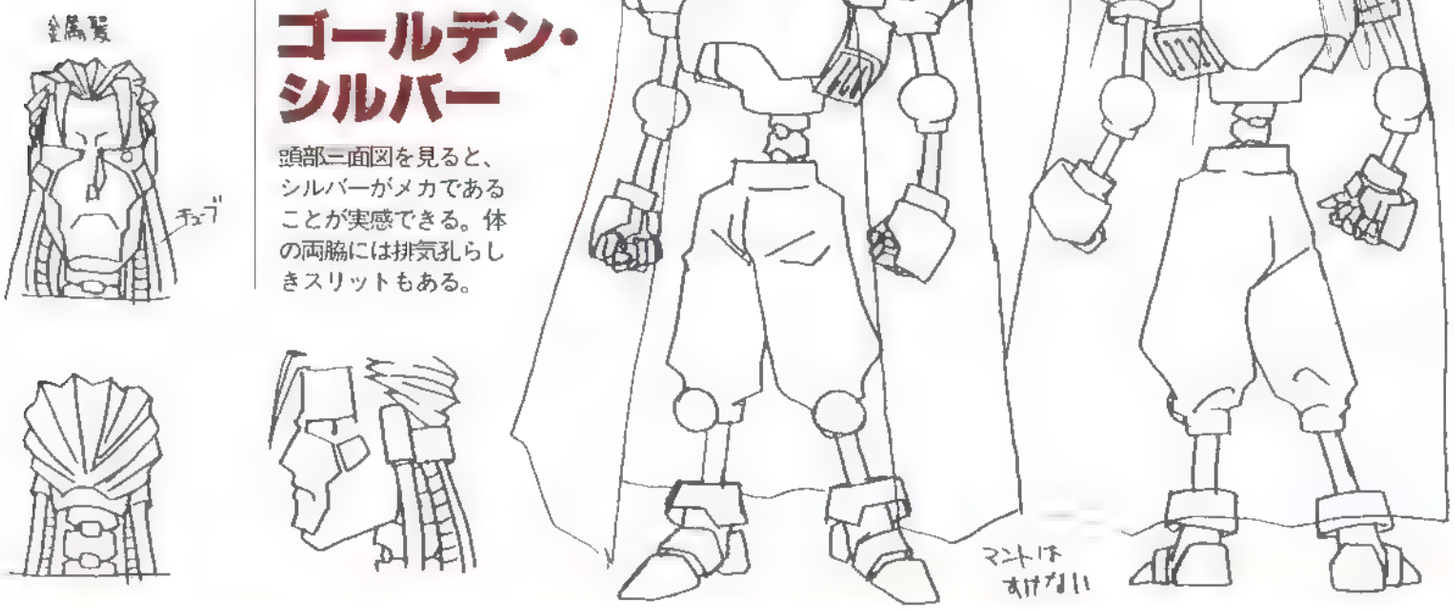


セレナ

こちらもアーマーの設定。体にピッタリした形ではなく、体の各部につり下げている感じだ。

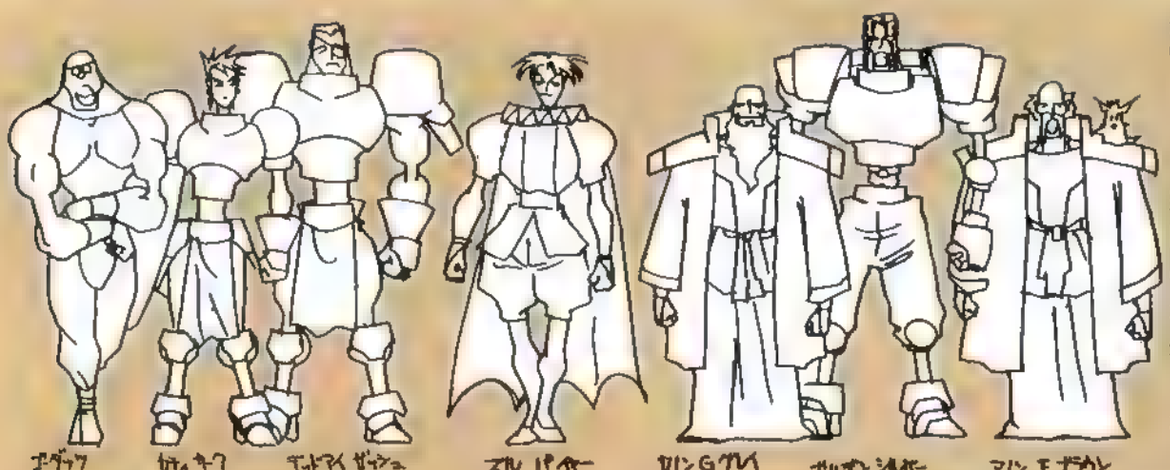
マノン&ミド

ゲーム中では1か所にしか登場しないが、しっかり設定はある。ミドとエドの微妙な違いがわかる？



ゴールデン・シルバー

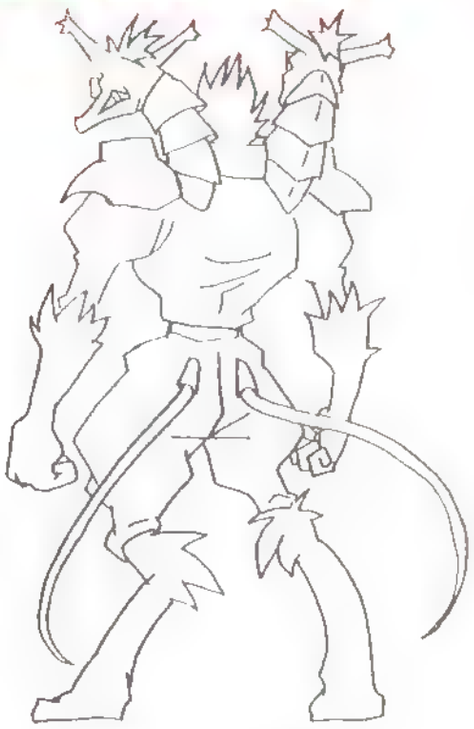
頭部二面図を見ると、シルバーがメカであることが実感できる。体の両脇には排気孔らしきスリットもある。



主要キャラクター身長対比図

主要キャラクター総登場の貴重な対比図。普段はガニ股なので気づきにくいが、アンデッドは意外と大きいのがわかる。ランディはこれから成長期という感じかな？

特別公開 これが 未登場キャラ ベロス男爵だ！



ここに掲載したのは、ドット絵までもが完成していながら「ガーディアンヒーローズ」ではボツとなった「ベロス男爵」のイラストだ。採用されていれば、唯一(ゆいいつ)の獣人系キャラクターになっていたのに残念である。３つの首（ちなみに左右のヤツはハッヘン＆ルウドという名前がついていた）と、２脚時、４脚時で異なる（と思われる）攻撃方法も、ＶＳモードでは面白味のある存在になったであろう。

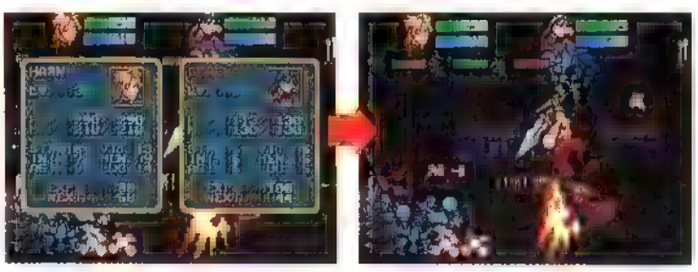
戦闘体勢

「GH」裏技集

お待たせいたしました。ここでは「ガーディアンビーロース」の裏技を包み隠さず大公開！細かいものは、前半のモード説明でも解説しているので、そちらも参考にしてほしい。

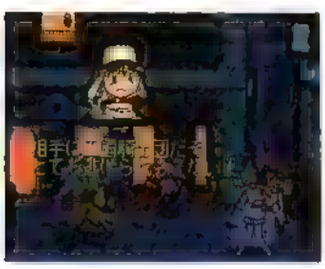
裏技その① ポーズ表示を消す

ストーリーモードかVSモードのプレイ中にポーズをかけたら、X、Y、Zボタンをいっぺんに押さえてみよう。すると、ボタンを押さえているあいだだけポーズ表示を消すことができるぞ。普段あまり見られない瞬間に止めてじっくり見ると面白いぞ。これはディップスイッチの「PAUSE DISP」の設定に関係なく使える。



裏技その② メッセージを早送り

ストーリーモードの会話シーンなどで、Rボタンを押しっぱなしにしておく。すると、メッセージの表示を高速化できるぞ。すでに何度もストーリーモードを繰り返してプレイしていて、メッセージの内容をよく把握していたら、これを使って時間を節約しよう。



その際、Rボタンを押したままでCボタンを連打すると、気持ち良いほどはやくとばせるぞ。

裏技その③ 敵のレベルを表示

ストーリーモードをいずれかのルートで最後までクリアすると、ディップスイッチに新たな項目が２つ加わる。「NEXT～」をオンにすると、ストーリーモードでキャラクターが次のレベルになるために必要な経験値ポイントを表示できる。また「ENEMY～」をオンにすると、ストーリーモードに出現する敵のレベルを表示できる。

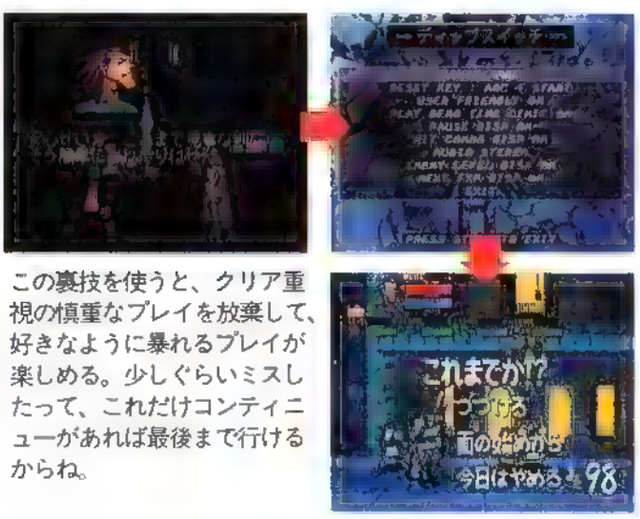
難易度やルートに関しては特に制限はないので、とにかく１回エンディングを見る。すると、ディップスイッチに２つの項目が加わる。１度出してしまえばちゃんとセーブされるぞ。

項目をオンにすると、レベルアップに必要な経験値と、敵のレベルを表示させた状態でストーリーモードがプレイできる。繰り返しプレイする時はぜひとも使ってほしい。

裏技その④ ハードの難易度でも99回のコンティニュー

まずイージーの難易度でストーリーモードを開始したら、いったんパッドでリセット（最初のステージが望ましい）をかけて進行状況をセーブする。そして難易度をハードかノーマルに設定しなおしてから、さきほどのデータをロードしよう。

こうすれば、どちらの難易度でも99回の（正確には98回）コンティニューが可能になるぞ。これは、セーブ（中断）した後なら難易度を変えてもコンティニュー回数がそのまま残ることを利用した裏技だ。

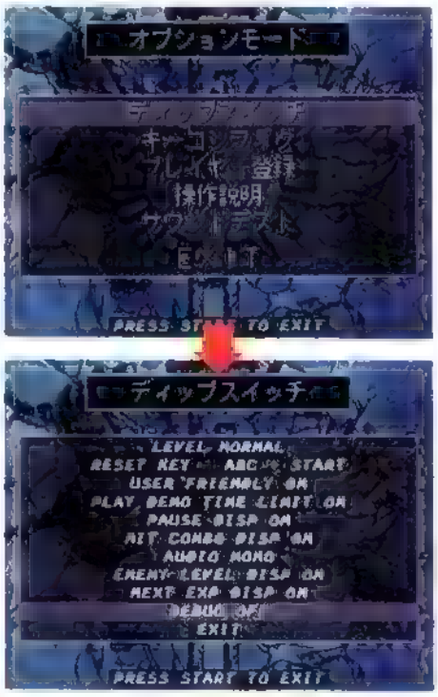


この裏技を使うと、クリア重視の慎重なプレイを放棄して、好きなように暴れるプレイが楽しめる。少しぐらいミスしたって、これだけコンティニューがあれば最後まで行けるからね。

裏技
その⑤

デバッグモード

オプション画面で、Aボタン、Yボタン、Cボタンを押さえたままディップスイッチに入ると、「DEBUG」の項目が新たに加わる。これをオンにすると、最初からVSモードで全キャラクターが使えるようになる他、数々の効果が得られる。ただし電源を切るか、オフの設定にすると、項目は消えてしまうので、その際はもう一度同じ操作で出現させること。



デバッグモードをONにした場合の効果

【効果①】ストーリーモードを最初から始めると、キャラクターのレベルが200になっている。また、スタート時にステージセレクトも可能になる。

【効果②】VSモードで全45キャラクターが最初から使えるようになっている。

【効果③】ストーリーモードをクリアしなくても、ディップスイッチに2つの項目（前ページの裏技③を参照）が加わる。

【効果④】プレイ中にX、Y、Zボタンを押さえながら方向ボタンの上を押すと、HPが回復していく。下を押した場合は減っていく。

【効果⑤】スタートボタンでエンディングのスタッフロールがとばせるようになる。また、スタッフロールのスクロールを、方向ボタンで上下に調整できる。

【効果⑥】プレイ中にポーズをかけて、Lボタンを押してから解除すると、キャラクターの当たり判定を表示（二次元的表示）する。もう1度Lボタンを押すと三次元的表示になり、さらにもう1度押すともとに戻せる。

【効果⑦】オプション画面でエンディングセレクト（テストモード）が可能になる。

【効果⑧】ストーリーモードのプレイ中に、特定のボタン（組み合わせは表を参照）を押さえながらスタートを押すと、シーンをとばしたり、もどしたりできる。

【効果⑨】ディップスイッチの「NEXT EXP DISP」をオンにすると、ストーリーモードでカルマポイント表示つきのプレイが可能になる。

＊カルマポイントを表示したまま、普通の状態（レベル200ではない状態）でストーリーモードをプレイしたい場合は、以下の手順で設定しよう。

①デバッグをオフにし、ストーリーモードを最初から開始する。

②ステージ1が始まったら、パッドでリセットをかける。

③デバッグモードと「NEXT EXP DISP」をオンに設定する。

④さきほどセーブしたデータをロードする。

シーンをとばす際の操作

押すボタンの組み合わせ	効果
R+スタート	1シーン進める
R+A+スタート	2シーン進める
R+B+スタート	3シーン進める
R+C+スタート	4シーン進める
R+L+スタート	1シーン戻す
R+L+A+スタート	2シーン戻す
R+L+B+スタート	3シーン戻す
R+L+C+スタート	4シーン戻す

「ヤツは2時ごろメシを喰う」総集編

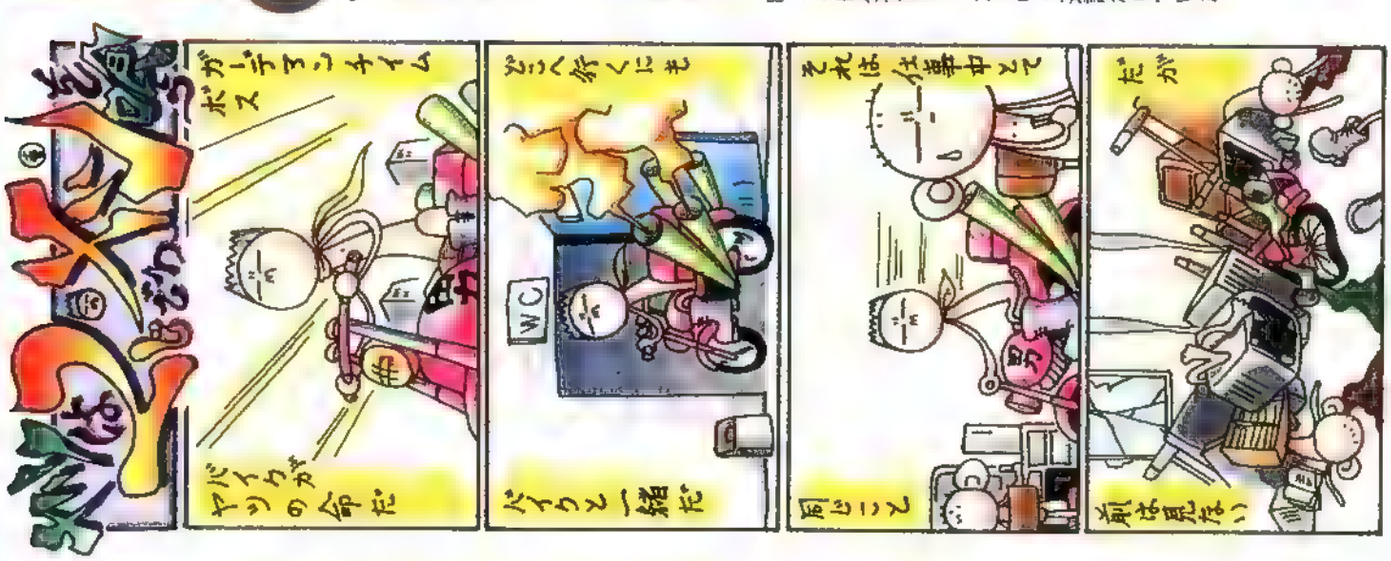
特別付録

最後は、「セガサターンマガジン」でのゲーム紹介時に、トレジャーのかふ壱氏が毎回寄稿してくれた4コマ漫画を再録／　当時の「ガーディアンヒーローズ」の開発状況がリアルに（?）描かれており、ゲームが発売された今となっては実に感慨深い。ではここで、全話を一挙大公開といこうか／

第一回

初出　'95セガサターンマガジン'95年8月号（7月7日発売）

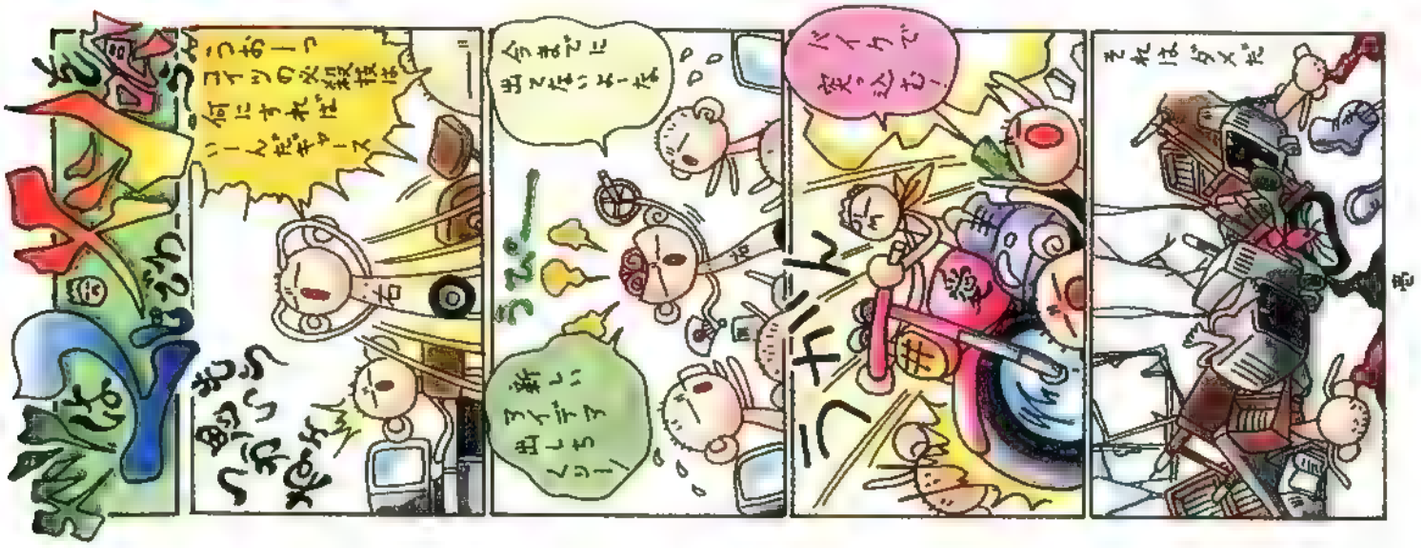
記念すべき初回はチームリーダーのはん氏の提案から始まった。なお、タイトルは当時のはん氏が他のメンバーより遅れて午後2時ごろに食事をとったという逸話からついた。



第二回

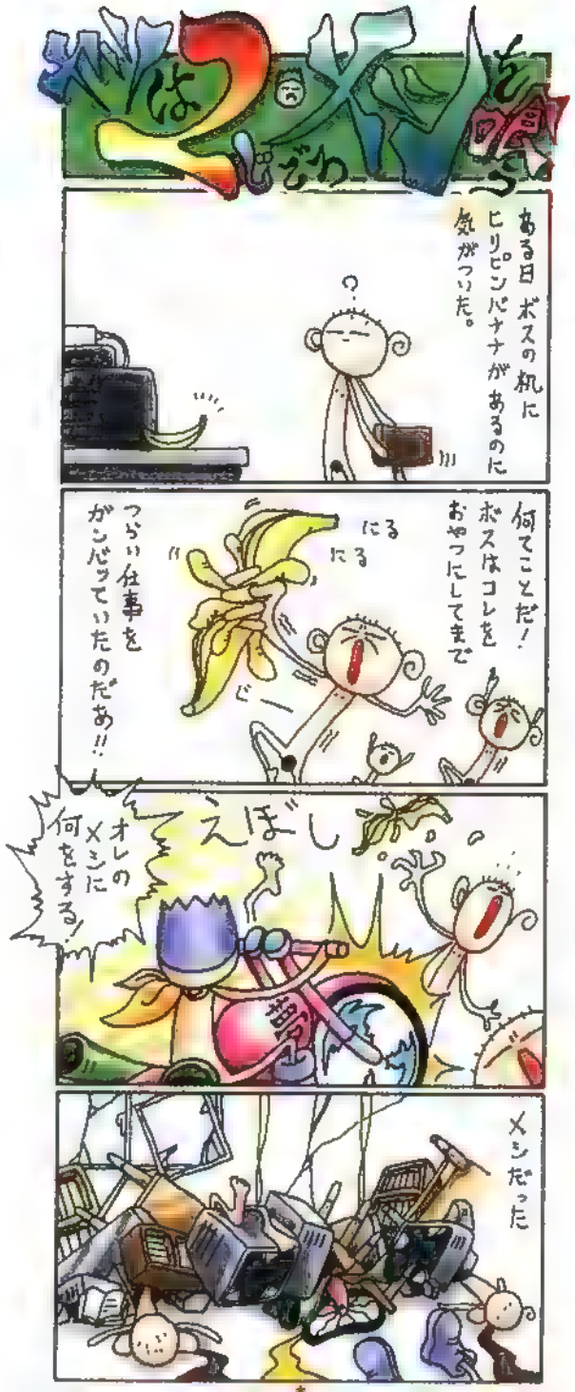
初出　'95セガサターンマガジン'95年9月号（8月8日発売）

これは開発中、プログラマーの石原氏が煮詰まった時の状況をグラムしていたというのだから、無理もない話である。



第3話 初出

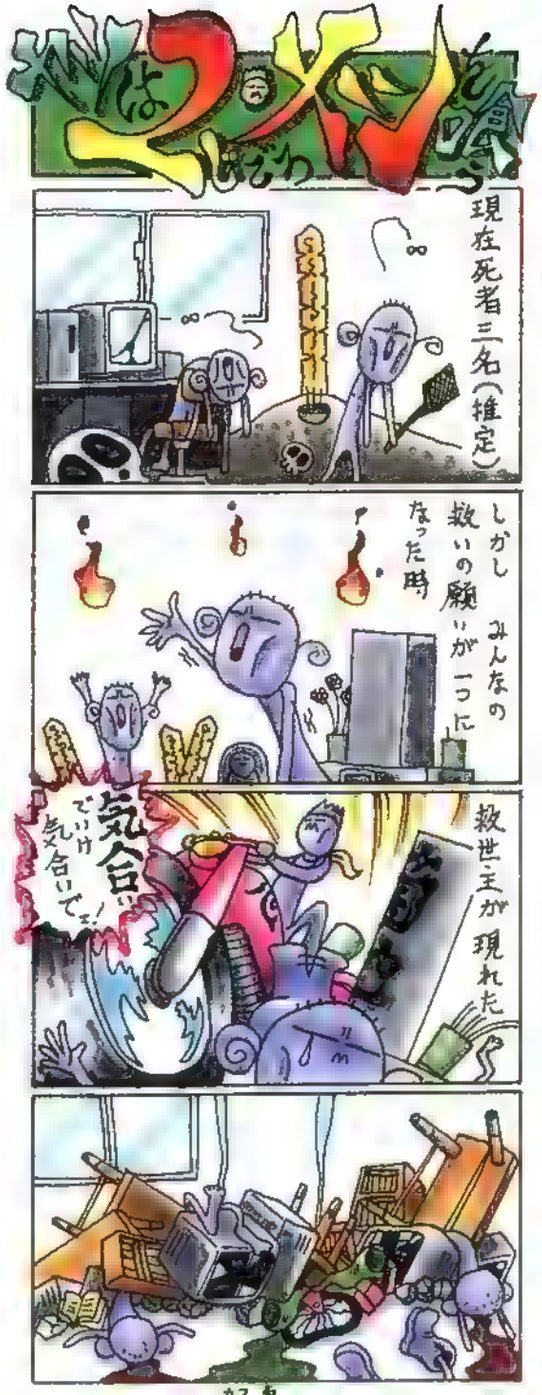
セガサターンマガジン '95年10月号(9月8日発売)



背景グラフィック&ストーリー担当のかふ壱氏が遭遇した日常のひとコマ。余談だが、セガサターンマガジンのトレジャー担当編集者・A作(仮名)も時々バナナで体力補給を行っていた。

第4話 初出

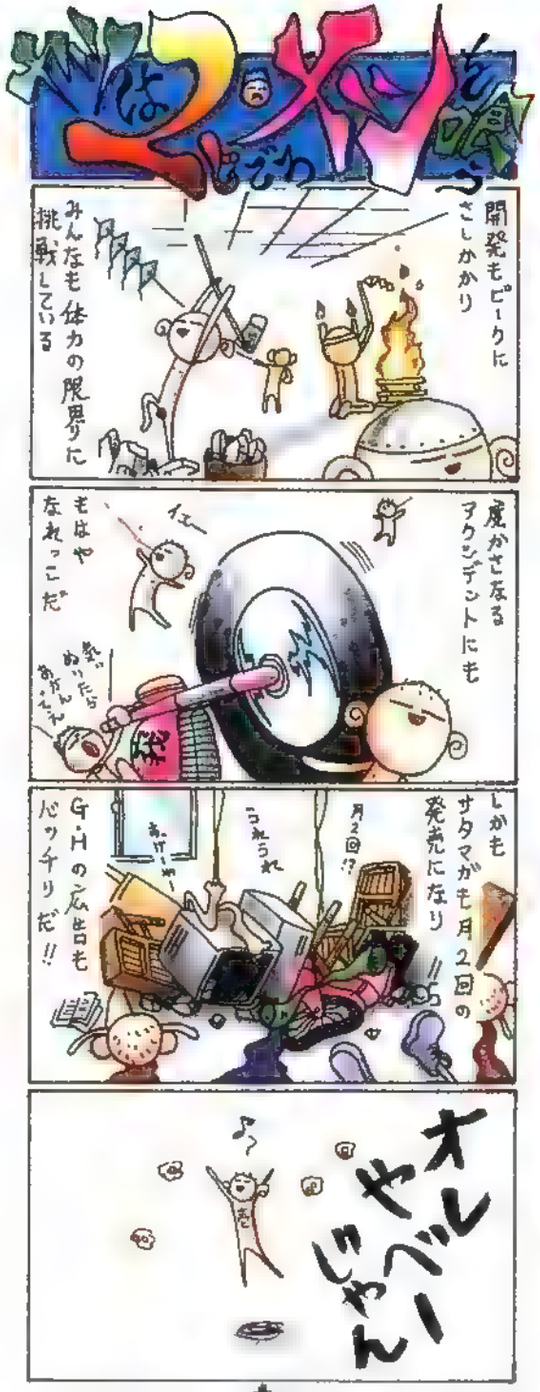
セガサターンマガジン '95年11月号(10月7日発売)



この頃から開発が本格的に切羽詰まってきたと思われる。いつものバイク突っ込みもカラ元気であることが見てとれる。ちなみに3コマ目の墓石に書かれている名は菊地(はん氏の姓)。

第5話 初出

セガサターンマガジン '95年12月号(11月8日発売)



殺人的忙しさは緩和されていないが、皆ベテランだけあって、開発は順調に進んでいたらしい。この次の号からサタマガが月2回刊となり、かふ壱氏の執筆量も必然的に2倍になった。

第6話

初出

セガサターンマガジン
'95年12月8日号（11月24日発売）

キャラクターのグラフィックの組み込みなどが終わり、ようやく完成のめどがつき始めた頃。しかし、まだ細かい調整などが山積しており、まだまだ遠い「ゴオル」であった。

第7話

初出

セガサターンマガジン
'95年12月22日号（12月8日発売）

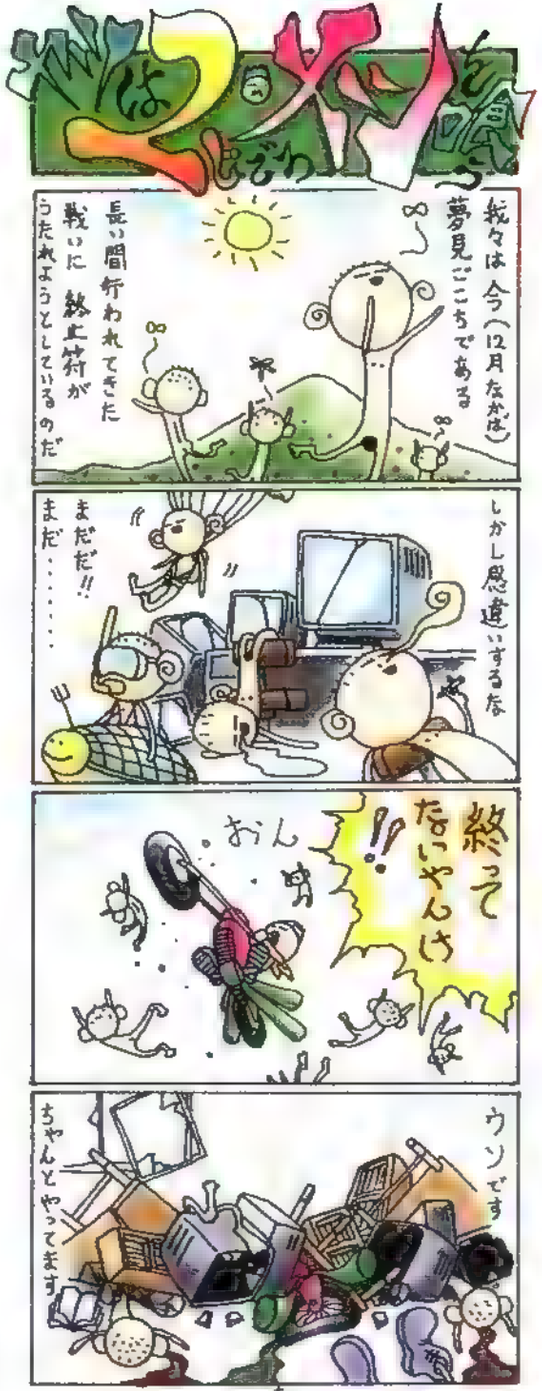
「いっそ本当にそんな裏技を入れてほしい」と読者に思わせる作品。このあたりから、かふ壱氏も月2回の執筆がつらくなったらしく、オチのコマでは出口なき自問自答の世界に突入する。

第8話

初出

セガサターンマガジン
'95年1月12・26日合併号（12月22日発売）

作品内容のとおり、この時点ではほぼ完成にこぎつけており、開発者の一部は休みをとっていた。しかし、バグチェックや攻略本用の資料作成をするスタッフはまだ働いていた……。



戦乱は終焉を迎え、今、新時代が始まる

カノンの野望は潰え、偽りの王家も崩壊し、民を脅かしていた巨大な存在もなりをひそめた。
共に闘った英雄も去った今、５人の冒険者の胸にさまざまな感情が去来する……。

「やつは2時ごろメシを喰う」番外編

「前は2時ごろメシ喰ってた」

スペシャル特別付録

初出・セガサターンマガジン '96年2月9日号(1月26日発売)

SEGASATURN MAGAZINE BOOKS

ガーディアンヒーローズパーフェクトガイド

1996年2月29日　初版発行

発行人――――――――橋本五郎
編集――――――――セガサターンマガジン編集部
　　アミューズメント書籍編集部
構成・文――――――――佐々木功一
カバー・本文デザイン――渡辺縁・湯川安芸子
製作協力――――――――株式会社セガ・エンタープライゼス
　　株式会社トレジャー
印刷――――――――共立印刷株式会社
発行所――――――――ソフトバンク株式会社
　　出版事業部
　　〒103東京都中央区日本橋浜町3-42-3
　　編集部TEL03-5642-8187
　　販売局TEL03-5642-8101

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996
© SOFTBANK CORP.

ISBN4-89052-909-8　　Printed in Japan

落丁本・乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。
禁無断複製
ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできません。

ソフトバンクの攻略本

闘神伝 パーフェクトガイド	定価880円
鉄拳 パーフェクトガイド	定価880円
第4次スーパーロボット大戦 スーパーガイド	定価880円
アーク ザ ラッド パーフェクトガイド	定価880円
エースコンバット パーフェクトガイド	定価880円
Jリーグサッカープライムゴール3 スーパーガイド	定価880円
ゼロディバイド パーフェクトガイド	定価880円
Jリーグサッカープライムゴール EX パーフェクトガイド	定価880円
ヨッシーアイランド スーパーガイド	定価880円
ウィザードリィVI ～禁断の魔導～ スーパーガイド	定価880円
ゼロヨンチャンプダブルアール・ツィー スーパーガイド	定価880円
クラシックロード パーフェクトガイド	定価980円
ナムコミュージアムVOL.1 パーフェクトガイド	定価880円
プリンセスメーカー Legend of Another World スーパーガイド	定価880円
バーチャファイター2 パーフェクトガイド	定価1100円
闘神伝2 パーフェクトガイド	定価980円
第4次スーパーロボット大戦S パーフェクトガイド	定価980円

SOFT BANK ソフトバンク

ISBN4-89052-909-8

C0076 P880E

9784890529094

定価880円
（本体854円）

1910076008802

ストーリーモード全ステージを完全攻略！使用可能な45キャラクターについて徹底解説！これ一冊でガーディアンヒーローズのすべてがわかる！

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996